

Warszawa, 28/08/2025

# RAPORT PÓŁROCZNY

11 BIT STUDIOS S.A.

ZA I PÓŁROCZE

20  
25



MAKE  
YOUR  
MARK **11bit**  
STUDIOS



# PISMO ZARZĄDU

Warszawa, 28 sierpnia 2025 roku

## SZANOWNI AKCJONARIUSZE I INWESTORZY

Zapraszamy Państwa do zapoznania się z Raportem półrocznym 11 bit studios S.A. za I półrocze 2025 roku. W tym okresie Spółka miała 57,24 mln PLN przychodów ze sprzedaży, czyli 86,09 proc. więcej niż rok wcześniej. Wzrost przychodów to pochodna poszerzenia portfolio o nowy produkt własny Spółki – grę „The Alters”, która w wersji na komputery PC oraz konsole Xbox X/S i PS5 trafiła do sprzedaży 13 czerwca 2025 roku. Tytuł bardzo spodobał się zarówno graczom jak i recenzentom otrzymując oceny odpowiednio: 8,2/10 pkt. i 85/100 pkt. (dane za serwisem Metacritic) a jego sprzedaż, do 8 lipca 2025 roku, przekroczyła 280 tys. sztuk. Ważnym uzupełnieniem przychodów 11 bit studios S.A. w pierwszych sześciu miesiącach bieżącego roku, oprócz sprzedaży gier, które zadebiutowały we wcześniejszych okresach, były też kolejne przychody od Microsoft Corporation z tytułu udostępnienia wybranych gier z portfolio Spółki, przede wszystkim „The Alters” i „Frostpunk 2” w usłudze Game Pass prowadzonej przez tego partnera.

Równocześnie koszty operacyjne 11 bit studios S.A. w I półroczu 2025 roku powiększyły się rok do roku o 11,70 proc., do 40,34 mln PLN. Za wzrost odpowiadała głównie prawie czterokrotnie większa niż rok wcześniej amortyzacja (wyniosła łącznie 10,95 mln PLN), co było pochodną rozpoczęcia amortyzacji „The Alters” i „Frostpunka 2”. Przypominamy, że Spółka stosuje degresywną metodę amortyzacji zarówno „Frostpunka 2” jak i „The Alters”, co wpływa na wysokość wykazywanych zysków w porównaniu do okresów wcześniejszych. W konsekwencji, na poziomie operacyjnym Spółka w I półroczu 2025 roku zarobiła 18,07 mln PLN. Rok temu na tym poziomie strata sięgała 5,35 mln PLN. Zysk netto w tym okresie wyniósł 8,48 mln PLN (3,51 PLN na akcję). Negatywny wpływ na jego wysokość miały niegotówkowe koszty finansowe (przeszło 8 mln PLN), związane z koniecznością przeszacowania wartości posiadanych przez Spółkę aktywów finansowych – gotówki denominowanej w walutach obcych. Pierwsze półrocze 2025 roku było bardzo korzystne dla złotego, który zyskał na wartości wobec EUR i USD, w których to walutach Spółka osiąga większość przychodów.

W obszarze gier własnych 11 bit studios S.A., oprócz finalizacji produkcji „The Alters” i przygotowań

do premiery tej gry, w pierwszych sześciu miesiącach bieżącego roku kontynuowało prace nad wersją konsolową „Frostpunka 2” (zadebiutuje 18 września 2025 roku) oraz nad pierwszym z płatnych dodatków do „Frostpunka 2”, który trafi do fanów jeszcze w tym roku (dwa kolejne będą miały swoje premiery w 2026 roku). Z kolei zespół „The Alters” bezpośrednio po czerwcowej premierze zajmował się wprowadzaniem poprawek i usprawnień do gry zgłaszanych przez użytkowników a w okresie wakacyjnym zainicjował prace nad płatnym dodatkiem, którego premiera planowana jest w przyszłym roku.

W obszarze wydawnictwa 11 bit studios S.A. przygotowywało się do zapowiedzianej na 23 października 2025 roku premiery gry „Moonlighter 2: The Endless Vault (w formule Early Access) oraz premiery gry „Death Howl” która również planowana jest na ten rok. Producentem pierwszego z tytułów jest hiszpańskie studio Digital Sun. Za drugą z wymienionych produkcji stoi duńskie studio The Outer Zone.

Ważnym wydarzeniem pierwszych miesięcy tego roku była prezentacja przez Spółkę kierunków strategicznego rozwoju co miało miejsce na kwietniowej Konferencji Inwestorskiej. Zgodnie z nimi, działalność 11 bit studios S.A. w kolejnych kilku latach skupiać się będzie na trzech filarach. Pierwszym będzie produkcja całkowicie nowych gier bazujących na nowych lub już istniejących IP Spółki, za których tworzenie odpowiadały będą wewnętrzne zespoły deweloperskie. Ten filar, „new games internal dev”, ma skupiać się na budowaniu szans na nowe, duże, produktowe i komercyjne sukcesy spółki. Drugim obszarem aktywności będzie wieloletni rozwój wybranych gier własnych Spółki posiadających dużą bazę graczy, tak zwane „platform games”. W założeniu będzie to filar stabilizujący i redukujący ryzyko oraz rozwijający własne IP 11 bit studios S.A. Trzecim obszarem ma być rozwój wydawnictwa. Pion wydawniczy ma za zadanie dywersyfikować biznes Spółki oraz dawać szanse na dodatkowe sukcesy per gra.

11 bit studios S.A. w ramach opisanej powyżej strategii już pod koniec 2024 roku zainicjowało prace nad pierwszą grą typu „platformowego” - „Frostpunkiem 1886”. Gra, która ma być rozbudowaną i zmodernizowaną (przeniesioną

na nowy silnik Unreal Engine 5) wersją pierwszego „Frostpunka”, ma zadebiutować już w 2027 roku. Docelowo grę stworzy około 30-osobowy zespół. Prace koncepcyjne nad kolejnymi pozycjami własnymi już ruszyły (P12 oraz P13) bądź będą

uruchamiane w perspektywie kilku kwartałów (P14 i P15).

Jeszcze raz dziękujemy za zaufanie, którym obdarzają Państwo naszą Spółkę i zapraszamy do lektury Raportu.

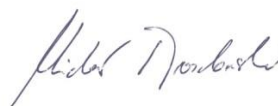
Podpisy:



Przemysław Marszał  
Prezes Zarządu



Grzegorz Miechowski  
Członek Zarządu



Michał Drozdowski  
Członek Zarządu



Paweł Feldman  
Członek Zarządu



Marek Ziemak  
Członek Zarządu



WYBRANE DANE FINANSOWE

	PLN		EUR	
	od 01.01.2025 do 30.06.2025	od 01.01.2024 do 30.06.2024	od 01.01.2025 do 30.06.2025	od 01.01.2024 do 30.06.2024
Przychody ze sprzedaży	57 241 575	30 760 568	13 561 783	7 135 533
Amortyzacja	(10 946 880)	(2 917 748)	(2 593 556)	(676 830)
Zysk z działalności operacyjnej	18 068 721	(5 352 141)	4 280 876	(1 241 537)
EBITDA	29 015 601	(2 434 393)	6 874 432	(564 706)
Zysk (strata) brutto	10 458 196	128 069	2 477 776	29 708
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>8 482 905</b>	<b>(477 805)</b>	<b>2 009 786</b>	<b>(110 837)</b>
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(22 833)	19 703 457	(5 410)	4 570 613
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(14 589 894)	(12 046 275)	(3 456 666)	(2 794 376)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(787 564)	(837 953)	(186 591)	(194 380)
<b>Przepływy pieniężne netto razem</b>	<b>(15 400 291)</b>	<b>6 819 228</b>	<b>(3 648 666)</b>	<b>1 581 857</b>

	PLN		EUR	
	30.06.2025	31.12.2024	30.06.2025	31.12.2024
<b>Aktywa razem</b>	<b>265 606 447</b>	<b>262 302 617</b>	<b>62 614 971</b>	<b>61 386 056</b>
Aktywa trwałe	177 214 328	169 650 820	41 777 111	39 702 977
Aktywa obrotowe	88 392 119	92 651 796	20 837 860	21 683 079
<b>Kapitał własny</b>	<b>237 961 923</b>	<b>229 918 534</b>	<b>56 097 957</b>	<b>53 807 286</b>
Zobowiązania długoterminowe	3 927 388	4 553 101	925 856	1 065 551
Zobowiązania krótkoterminowe	23 717 136	27 830 983	5 591 159	6 513 219

Wybrane dane finansowe zawarte w poniższych tabelach zostały przeliczone na EUR według poniższych zasad:

- Pozycje sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych przeliczono według kursów stanowiących średnią arytmetyczną średnich kursów ogłoszonych przez Narodowy Bank Polski dla euro obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca w danym okresie sprawozdawczym. Kurs ten wyniósł odpowiednio od 1 stycznia do 30 czerwca 2025 roku 4,2208 EUR/PLN oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2024 roku 4,3109 EUR/PLN.
- Pozycje aktywów i pasywów sprawozdania z sytuacji finansowej przeliczono według kursów ogłoszonych przez Narodowy Bank Polski dla euro obowiązujących na ostatni dzień okresu sprawozdawczego. Kursy te wyniosły odpowiednio na dzień 30 czerwca 2025 roku 4,2419 EUR/PLN oraz na dzień 31 grudnia 2024 roku 4,2730 EUR/PLN.

# SPIS TREŚCI

PISMO ZARZĄDU .....	2
SPIS TREŚCI.....	5
ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE .....	6
ŚRÓDROCZNE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW .....	7
ŚRÓDROCZNE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ .....	8
ŚRÓDROCZNE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM .....	9
ŚRÓDROCZNE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH .....	11
INFORMACJE OBJAŚNIAJĄCE DO ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO .....	12
NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO .....	16
SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU.....	48
INFORMACJE OGÓLNE .....	49
OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A. ....	62
ŚRÓDROCZNE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW .....	63
ŚRÓDROCZNE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ .....	65
ŚRÓDROCZNE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH .....	68
INFORMACJA O KREDYTACH I POŻYCZKACH W I PÓŁROCZU 2025 ROKU .....	70
INFORMACJE O POŻYCZKACH UDZIELONYCH W I PÓŁROCZU 2025 ROKU .....	70
INFORMACJA O PORĘCZENIACH I GWARANCJACH UDZIELONYCH W I PÓŁROCZU 2025 ROKU ORAZ INNYCH ISTOTNYCH POZYCJACH POZABILANSOWYCH.....	70
INFORMACJA O AKTUALNEJ SYTUACJI GOSPODARCZEJ I FINANSOWEJ SPÓŁKI, A TAKŻE OCENA ZARZĄDZANIA ZASOBAMI FINANSOWYMI.....	70
OPIS I OCENA CZYNNIKÓW ORAZ NIETYPOWYCH ZDARZEŃ MAJĄCYCH WPŁYW NA WYNIK SPÓŁKI W I PÓŁROCZU 2025 ROKU .....	70
OPIS PERSPEKTYW I ROZWOJU 11 BIT STUDIOS S.A.....	71





**ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE**

**11 BIT STUDIOS S.A.**

**ZA I PÓŁROCZE 2025 ROKU**

SPORZĄDZONE ZGODNIE Z MSR 34 ŚRÓDROCZNA SPRAWOZDAWCZOŚĆ FINANSOWA ZATWIERDZONYM PRZEZ UNIĘ EUROPEJSKĄ

## ŚRÓDROCZNE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW

	Nota	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2025 (niebadane)	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2024 (niebadane)	Okres 3 miesięcy zakończony 30.06.2025 (niebadane)	Okres 3 miesięcy zakończony 30.06.2024 (niebadane)
Przychody ze sprzedaży	1.1.	57 241 575	30 760 568	39 738 136	15 434 297
Pozostałe przychody operacyjne	1.3	1 170 934	4 599	8 218	4 506
<b>Razem przychody z działalności operacyjnej</b>		<b>58 412 509</b>	<b>30 765 167</b>	<b>39 746 354</b>	<b>15 438 803</b>
Amortyzacja	1.2.	(10 946 880)	(2 917 748)	(6 365 145)	(2 005 336)
Zużycie surowców i materiałów	1.2.	(301 072)	(509 242)	(149 193)	(313 452)
Usługi obce	1.2.	(18 676 655)	(17 262 742)	(8 331 857)	(8 903 660)
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	1.2.	(7 711 456)	(13 316 140)	(3 066 729)	(7 304 251)
Podatki i opłaty	1.2.	(870 132)	(502 670)	45 549	(367 541)
Pozostałe koszty operacyjne	1.3	(1 625 572)	(1 608 765)	(1 229 058)	(865 762)
Utrata wartości aktywów niematerialnych i prawnych		(212 021)	-	(212 021)	-
<b>Razem koszty działalności operacyjnej</b>		<b>(40 343 788)</b>	<b>(36 117 307)</b>	<b>(19 308 454)</b>	<b>(19 760 001)</b>
<b>Zysk na działalności operacyjnej</b>		<b>18 068 721</b>	<b>(5 352 141)</b>	<b>20 437 900</b>	<b>(4 321 199)</b>
Przychody finansowe	1.4	844 949	1 423 440	313 793	578 913
Koszty finansowe	1.4	(8 169 506)	(615 425)	(3 782 325)	(41 217)
Udział w zysku/(stracie) jednostki stowarzyszonej		(285 968)	4 672 195	(503 899)	5 043 814
<b>Zysk przed opodatkowaniem</b>		<b>10 458 196</b>	<b>128 069</b>	<b>16 465 470</b>	<b>1 260 311</b>
Podatek dochodowy	1.5.	(1 975 291)	(605 874)	(1 608 945)	(132 450)
<b>ZYSK NETTO</b>		<b>8 482 905</b>	<b>(477 805)</b>	<b>14 856 524</b>	<b>1 127 861</b>
<b>Zysk netto na akcję:</b>					
Zwykły	1.6	3,51	(0,20)	6,15	0,46
Rozwodniony	1.6	3,51	(0,20)	6,15	0,46
<b>ZYSK NETTO</b>		<b>8 482 905</b>	<b>(477 805)</b>	<b>14 856 524</b>	<b>1 127 861</b>
<b>Pozostałe całkowite dochody</b>		<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>SUMA CAŁKOWITYCH DOCHODÓW</b>		<b>8 482 905</b>	<b>(477 805)</b>	<b>14 856 524</b>	<b>1 127 861</b>

## ŚRÓDROCZNE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

	Nota	30.06.2025 (niebadane)	31.12.2024 (badane)
<b>AKTYWA</b>			
<b>Aktywa trwałe</b>		<b>177 214 328</b>	<b>169 650 820</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	2.1	21 587 334	22 403 337
Prawo wieczystego użytkowania gruntu	2.2	4 084 374	4 112 515
Aktywa niematerialne	2.3	138 269 236	128 778 863
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	2.4	7 108 158	8 472 130
Inwestycje w jednostki stowarzyszone	2.5	4 592 451	4 878 419
Pozostałe aktywa	2.7	461 729	84 344
Inwestycje długoterminowe	2.6	1 018 383	742 765
Instrumenty finansowe (IRS)		92 663	178 448
<b>Aktywa obrotowe</b>		<b>88 392 119</b>	<b>92 651 796</b>
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	2.8	34 983 515	20 835 838
Należności z tytułu podatku dochodowego	2.9	297 195	244 504
Towary		51 316	54 149
Pozostałe aktywa krótkoterminowe		1 049 902	994 226
Instrumenty finansowe (IRS)		37 065	59 483
Aktywa finansowe krótkoterminowe	2.10	57 912	5 011 394
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	2.11	51 915 214	65 452 202
<b>AKTYWA RAZEM</b>		<b>265 606 447</b>	<b>262 302 617</b>

	Nota	30.06.2025 (niebadane)	31.12.2024 (badane)
<b>PASYWA</b>			
<b>Kapitał własny</b>		<b>237 961 923</b>	<b>229 918 534</b>
Kapitał podstawowy	2.12	241 720	241 720
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną		18 232 710	18 232 710
Kapitał zapasowy		184 960 557	178 071 407
Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach		26 034 031	26 473 547
Zyski zatrzymane		8 492 905	6 899 150
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>		<b>3 927 388</b>	<b>4 553 101</b>
Kredyty	2.14	3 150 000	3 780 000
Rezerwy pracownicze i pozostałe	2.15	31 420	26 118
Zobowiązania z tytułu leasingu	2.16	745 968	746 983
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>		<b>23 717 136</b>	<b>27 830 983</b>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	2.17	3 646 678	4 651 132
Zobowiązania z tytułu tantiem		4 384 370	8 408 341
Kredyty	2.14	1 260 000	1 260 000
Rezerwy pracownicze i pozostałe	2.15	1 568 539	2 494 149
Zobowiązania z tytułu leasingu	2.16	15 256	15 252
Zobowiązania z tytułu umów z klientami	2.19	12 842 293	11 002 109
<b>Zobowiązania razem</b>		<b>27 644 524</b>	<b>32 384 084</b>
<b>PASYWA RAZEM</b>		<b>265 606 447</b>	<b>262 302 617</b>



## ŚRÓDROCZNE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM

	Kapitał podstawowy	Kapitał z nadwyżki emisyjnej ponad wartość nominalną	Kapitał zapasowy	Kapitał rezerwowy	Zyski zatrzymane	Razem
<b>Stan na 1 stycznia 2025 roku (<i>badane</i>)</b>	<b>241 720</b>	<b>18 232 710</b>	<b>178 071 407</b>	<b>26 473 547</b>	<b>6 899 150</b>	<b>229 918 534</b>
Zysk netto za rok obrotowy	-	-	-	-	8 482 905	8 482 905
<b>Suma całkowitych dochodów</b>	<b>241 720</b>	<b>18 232 710</b>	<b>178 071 407</b>	<b>26 473 547</b>	<b>15 382 055</b>	<b>238 401 439</b>
Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy	-	-	6 889 150	-	(6 889 150)	-
Ujęcie kosztów Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025	-	-	-	(439 516)	-	(439 516)
<b>Stan na 30 czerwca 2025 roku (<i>niebadane</i>)</b>	<b>241 720</b>	<b>18 232 710</b>	<b>184 960 557</b>	<b>26 034 031</b>	<b>8 492 905</b>	<b>237 961 923</b>

	Kapitał podstawowy	Kapitał z nadwyżki emisyjnej ponad wartość nominalną	Kapitał zapasowy	Kapitał rezerwowy	Zyski zatrzymane	Razem
<b>Stan na 1 stycznia 2024 roku (<i>badane</i>)</b>	<b>241 720</b>	<b>18 232 710</b>	<b>172 043 090</b>	<b>36 229 989</b>	<b>317 524</b>	<b>227 065 033</b>
Zysk netto za rok obrotowy	-	-	-	-	(477 805)	(477 805)
<b>Suma całkowitych dochodów</b>	<b>241 720</b>	<b>18 232 710</b>	<b>172 043 090</b>	<b>36 229 989</b>	<b>(160 281)</b>	<b>226 587 228</b>
Zmniejszenie kapitału zapasowego – korekta lat poprzednich	-	-	(208 085)	-	208 085	-
Rozliczenie kapitału rezerwowego z tytułu płatności w akcjach	-	-	5 710 793	(5 710 793)	-	-
Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy	-	-	525 609	-	(525 609)	-
Ujęcie kosztów Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025	-	-	-	3 872 356	-	3 872 356
<b>Stan na 30 czerwca 2024 roku (<i>niebadane</i>)</b>	<b>241 720</b>	<b>18 232 710</b>	<b>178 071 407</b>	<b>34 391 552</b>	<b>(477 805)</b>	<b>230 459 584</b>



	Kapitał podstawowy	Kapitał z nadwyżki emisyjnej ponad wartość nominalną	Kapitał zapasowy	Kapitał rezerwowy	Zyski zatrzymane	Razem
Stan na 1 stycznia 2024 roku <i>(badane)</i>	241 720	18 232 710	172 043 090	36 229 989	317 524	227 065 033
Zysk netto za rok obrotowy	-	-	-	-	6 899 150	6 899 150
Suma całkowitych dochodów	-	-	-	-	-	-
Zmniejszenie kapitału zapasowego – korekta lat poprzednich	-	-	(208 085)	-	208 085	-
Rozliczenie kapitału rezerwowego z tytułu płatności w akcjach	-	-	5 710 793	(5 710 793)	-	-
Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy	-	-	525 609	-	(525 609)	-
Ujęcie kosztów Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025	-	-	-	(4 045 649)	-	(4 045 649)
Stan na 31 grudnia 2024 roku <i>(badane)</i>	241 720	18 232 710	178 071 407	26 473 547	6 899 150	229 918 534

## ŚRÓDROCZNE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH

	Nota	od 01.01.2025 do 30.06.2025 (niebadane)	od 01.01.2024 do 30.06.2024 (niebadane)
<b>Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej</b>			
<b>Zysk za okres sprawozdawczy</b>		<b>8 482 905</b>	<b>(477 805)</b>
<b>Korekty:</b>			
Amortyzacja	1.2.	10 946 880	2 917 748
Utrata wartości rzeczowych aktywów trwałych i WNiP		212 021	-
Realokowanie opłat licencyjnych za silnik Unreal Engine pomiędzy projektami		(757 932)	-
Efekt podatku dochodowego ujęty w wyniku	1.5.	1 975 291	605 874
Koszty Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025	3.2.	(439 516)	3 872 356
(Zyski)/straty z tytułu zmiany wartości godziwej aktywów finansowych wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy		(167 416)	387 393
Udział w (zysku)/stracie spółki stowarzyszonej		285 968	(4 672 195)
Przychody odsetkowe netto		(404 385)	(597 100)
Ujemne różnice kursowe od środków pieniężnych		(1 863 302)	1 508 324
Inne korekty		287 926	421 399
<b>Zmiany w kapitale obrotowym:</b>			
Zmiana salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności		(12 773 287)	(79 162)
Zmiana salda należności z tytułu podatku u źródła		(1 374 390)	(836 023)
Zmiana salda zapasów		2 838	(45 800)
Zmiana salda pozostałych aktywów		(433 061)	80 323
Zmiana salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań		(5 029 435)	1 826 211
Zmiana salda zobowiązań z tytułu umów z klientami		1 840 184	10 995 092
Zmiana salda rezerw		(920 309)	4 945 744
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>		<b>(129 020)</b>	<b>20 852 378</b>
Zapłacony podatek dochodowy		106 187	(1 148 921)
<b>Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>		<b>(22 833)</b>	<b>19 703 457</b>
<b>Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej</b>			
Pożyczki dla pracowników		24 760	577 329
Wpływy z tytułu odsetek od lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		530 398	595 919
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		4 472 377	16 000 000
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		-	-
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i WNiP		(19 617 429)	(29 219 524)
<b>Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>		<b>(14 589 894)</b>	<b>(12 046 275)</b>
<b>Przepływy pieniężne z działalności finansowej</b>			
Wpływy / (wypływy) z tytułu otrzymanego kredytu		(630 000)	(630 000)
Spłata odsetek od kredytu		(157 564)	(207 953)
<b>Środki pieniężne netto z działalności finansowej</b>		<b>(787 564)</b>	<b>(837 953)</b>
Zwiększenie netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów		(15 400 291)	6 819 228
Wpływ zmian kursowych na stan środków pieniężnych		1 863 302	(1 508 324)
Środki pieniężne na początek okresu sprawozdawczego		65 452 202	37 555 974
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU SPRAWOZDAWCZEGO</b>		<b>51 915 214</b>	<b>42 866 878</b>



# INFORMACJE OBJAŚNIAJĄCE DO ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

INFORMACJE OGÓLNE .....	13
PODSTAWA SPORZĄDZENIA ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO .....	13
WALUTA FUNKCJONALNA I WALUTA PREZENTACJI SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO .....	14
ZGODNOŚĆ Z MIĘDZYNARODOWYMI STANDARDAMI RACHUNKOWOŚCI FINANSOWEJ .....	14
STOSOWANE ZASADY RACHUNKOWOŚCI .....	14
ISTOTNE WARTOŚCI OPARTE NA PROFESJONALNYM OSĄDZIE I SZACUNKACH .....	14
SPRAWOZDAWCZOŚĆ SEGMENTOWA .....	15



INFORMACJE OGÓLNE

Spółka 11 bit studios S.A. (dalej także „Spółka”) została utworzona na podstawie umowy z dnia 7 grudnia 2009 roku w kancelarii notarialnej Pawła Andrzeja

Kani w Warszawie (Rep. Nr 16069/2009). Akcje Spółki znajdują się w publicznym obrocie.

Firma:	11 bit studios Spółka Akcyjna
Nazwa skrócona:	11 bit studios S.A.
Siedziba Spółki:	Warszawa, Polska
Adres siedziby:	03-737 Warszawa, ul. Brzeska 2
Podstawowy przedmiot działalności:	zgodnie z PKD – działalność związana z oprogramowaniem 62.01.Z
Właściwy Sąd prowadzący rejestr:	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy
Numer KRS:	0000350888
NIP:	1182017282
Regon:	142118036

Czas trwania działalności Spółki jest nieograniczony. Rokiem obrotowym Spółki jest rok kalendarzowy.

Podstawowymi przedmiotami działalności Spółki są:

- produkcja multiplatformowych gier wideo,

- sprzedaż multiplatformowych gier wideo.

Spółka nie posiada podmiotów zależnych oraz udziałów we wspólnych przedsięwzięciach, natomiast posiada podmioty stowarzyszone.

PODSTAWA SPORZĄDZENIA ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Niniejsze śródroczne skrócone Sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowym Standardem Rachunkowości nr 34 „Śródroczna Sprawozdawczość Finansowa” zatwierdzonym przez Unię Europejską („MSR 34”) oraz z Rozporządzeniem Ministra Finansów z dnia 6 czerwca 2025 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim (Dz. U. 2025 poz. 755) i przedstawia sytuację finansową Spółki 11 bit studios S. A. na dzień 30 czerwca 2025 roku oraz 31 grudnia 2024 roku, wyniki jej działalności oraz przepływy pieniężne za okres 6 miesięcy zakończony dnia 30 czerwca 2025 roku i 30 czerwca 2024 roku.

Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe nie obejmuje wszystkich informacji oraz ujawnień wymaganych w rocznym sprawozdaniu finansowym i należy je czytać łącznie ze sprawozdaniem finansowym Spółki za rok zakończony 31 grudnia 2024 roku.

Niniejsze śródroczne skrócone Sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuowania działalności gospodarczej przez Spółkę w dającej się przewidzieć przyszłości.

Na dzień zatwierdzenia niniejszego śródrocznego skróconego Sprawozdania finansowego nie stwierdza się istnienia okoliczności wskazujących na zagrożenie kontynuacji działalności przez Spółkę.

## WALUTA FUNKCJONALNA I WALUTA PREZENTACJI SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Niniejsze śródroczne skrócone Sprawozdanie finansowe zostało zaprezentowane w polskich złotych (PLN). Zarząd Spółki uznał, że polski złoty jest walutą funkcjonalną i prezentacyjną Spółki. Wybór waluty funkcjonalnej w przypadku jednostki prowadzącej działalność na rynkach międzynarodowych i identyfikacja waluty, którą należy uznać za walutę używaną w podstawowym środowisku ekonomicznym, w jakim prowadzi działalność jednostka jest decyzją subiektywną. Spółka monitoruje istotne zmiany w środowisku ekonomicznym, które mogłyby wpłynąć na zmianę wyboru waluty funkcjonalnej Spółki.

Transakcje przeprowadzane w walucie innej niż waluta funkcjonalna (waluty obce) wykazuje się po kursie waluty obowiązującym na dzień transakcji. Na dzień bilansowy aktywa i zobowiązania pieniężne denominowane w walutach obcych są przeliczane

według kursu obowiązującego na ten dzień. Niepieniężne pozycje wyceniane w wartości godziwej i denominowane w walutach obcych wycenia się po kursie obowiązującym w dniu ustalenia wartości godziwej. Pozycje niepieniężne wyceniane są według kosztu historycznego.

Różnice kursowe powstałe na pozycjach pieniężnych ujmuje się w wyniku okresu, w którym powstają.

W ramach działalności Spółki różnice kursowe w przeważającej większości związane są z przychodami z realizowanej sprzedaży eksportowej i wynikającymi z niej należnościami handlowymi. Spółka prezentuje różnice kursowe w kosztach lub przychodach finansowych, co pozwala na pełniejszą analizę wyników spółki oraz źródeł i przyczyn powstawania przychodów i kosztów.

## ZGODNOŚĆ Z MIĘDZYNARODOWYMI STANDARDAMI RACHUNKOWOŚCI FINANSOWEJ

Niniejsze śródroczne skrócone Sprawozdanie finansowe Spółki zostało sporządzone zgodnie z zasadami rachunkowości, które zostały

zaprezentowane w ostatnim Sprawozdaniu finansowym Spółki za rok zakończony 31 grudnia 2024 roku.

## STOSOWANE ZASADY RACHUNKOWOŚCI

W niniejszym śródrocznym skróconym Sprawozdaniu finansowym zastosowane przez Spółkę istotne zasady rachunkowości oraz istotne

wartości oparte na osądach i szacunkach były takie same jak opisane w poszczególnych notach do Sprawozdania finansowego za rok 2024.

## ISTOTNE WARTOŚCI OPARTE NA PROFESJONALNYM OSĄDZIE I SZACUNKACH

Wykorzystując stosowane zasady rachunkowości obowiązujące w Spółce, Zarząd Spółki zobowiązany jest do dokonywania szacunków, osądów i założeń dotyczących kwot wyceny poszczególnych składników aktywów i zobowiązań. Szacunki

i związane z nimi założenia opierają się o doświadczenia historyczne i inne czynniki uznawane za istotne. Rzeczywiste wyniki mogą odbiegać od przyjętych wartości szacunkowych.

### Profesjonalny osąd w rachunkowości

Podstawowe osądy dokonane przez Zarząd Spółki w procesie stosowania zasad rachunkowości jednostki i mające największy wpływ na wartości

ujęte w niniejszym śródrocznym skróconym sprawozdaniu finansowym są takie same jak te, które zostały opisane w Sprawozdaniu finansowym za 2024 rok.



### Niepewność szacunków

Podstawowe osądy dokonane przez Zarząd Spółki w procesie stosowania zasad rachunkowości jednostki i mające największy wpływ na wartości ujęte w niniejszym śródrocznym skróconym

sprawozdaniu finansowym są takie same jak te, które zostały opisane w sprawozdaniu finansowym za 2024 rok.

## SPRAWOZDAWCZOŚĆ SEGMENTOWA

Sprawozdawczość dotycząca segmentów sprawozdawczych grupuje segmenty na poziomie części składowych Spółki:

- które angażują się w działalność gospodarczą, z której mogą uzyskiwać przychody i ponosić koszty,
- których wyniki są regularnie przeglądane przez główny organ odpowiedzialny za podejmowanie decyzji operacyjnych w Spółce oraz wykorzystujący te wyniki przy

decydowaniu o alokacji zasobów i przy ocenie wyników działalności segmentu oraz

- w przypadku, których dostępne są oddzielne informacje finansowe.

Głównym organem podejmującym decyzje w zakresie alokacji zasobów oraz dokonującym oceny wyników działalności segmentów jest Zarząd TI bit studios S. A.

Spółka zidentyfikowała jeden segment operacyjny: produkcja i wydawanie gier.



## II.

# NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

**NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO ŚRÓDROCZNEGO SPRAWOZDANIA Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW .....18**

1.1.	PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY .....	19
1.2.	KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ .....	20
1.3.	POZOSTAŁE PRZYCHODY I KOSZTY OPERACYJNE .....	21
1.4.	PRZYCHODY I KOSZTY FINANSOWE .....	22
1.5.	PODATEK DOCHODOWY .....	22
1.6.	ZYSK NA AKCJĘ.....	24

## NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCZONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

**NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO ŚRÓDROCZNEGO SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ ..... 26**

2.1.	RZECZOWE AKTYWA TRWAŁE.....	27
2.2.	PRAWO WIECZYSTEGO UŻYTKOWANIA GRUNTÓW .....	28
2.3.	AKTYWA NIEMATERIALNE .....	28
2.4.	SALDO PODATKU ODROZCZONEGO.....	30
2.5.	INWESTYCJA W JEDNOSTKI STOWARZYSZONE .....	30
2.6.	INWESTYCJE DŁUGOTERMINOWE.....	32
2.7.	POZOSTAŁE AKTYWA.....	32
2.8.	NALEŻNOŚCI Z TYTUŁU DOSTAW I USŁUG ORAZ POZOSTAŁE NALEŻNOŚCI .....	32
2.9.	NALEŻNOŚCI Z TYTUŁU PODATKU DOCHODOWEGO .....	34
2.10.	AKTYWA FINANSOWE KRÓTKOTERMINOWE .....	34
2.11.	ŚRODKI PIENIĘŻNE I ICH EKWIWALENTY .....	34
2.12.	KAPITAŁ PODSTAWOWY .....	35
2.13.	INFORMACJE O WYPŁACONEJ DYWIDENDZIE .....	35
2.14.	KREDYT .....	35
2.15.	REZERWY PRACOWNICZE I POZOSTAŁE .....	36
2.16.	ZOBOWIĄZANIA Z TYTUŁU LEASINGU.....	37
2.17.	ZOBOWIĄZANIA Z TYTUŁU DOSTAW I USŁUG ORAZ POZOSTAŁE ZOBOWIĄZANIA.....	37
2.18.	UMOWNE TERMINY WYMAGALNOŚCI ZOBOWIĄZAŃ.....	38
2.19.	ZOBOWIĄZANIA Z TYTUŁU UMÓW Z KLIENTAMI .....	38

**NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH ..... 39**

3.1.	INSTRUMENTY FINANSOWE.....	40
3.2.	PŁATNOŚCI REALIZOWANE NA BAZIE AKCJI .....	41

**POZOSTAŁE NOTY OBJAŚNIAJĄCE ..... 43**

4.1.	TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI.....	44
4.2.	ZOBOWIĄZANIA POZABILANSOWE DO PONIESIENIA WYDATKÓW .....	46
4.3.	ZOBOWIĄZANIA WARUNKOWE I AKTYWA WARUNKOWE .....	46
4.4.	OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE SEZONOWOŚCI LUB CYKLICZNOŚCI W ODNIESIENIU DO DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI .....	47
4.5.	ZDARZENIA PO DNIU BILANSOWYM.....	47



# 1.

## NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO ŚRÓDROCZNEGO SPRAWOZDANIA Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW



1.1. Przychody ze sprzedaży

	od 01.01.2025 do 30.06.2025 (niebadane)	od 01.01.2024 do 30.06.2024 (niebadane)
Przychody ze sprzedaży	57 241 575	30 760 568
<b>Przychody ze sprzedaży razem</b>	<b>57 241 575</b>	<b>30 760 568</b>

W okresie sprawozdawczym przychody ze sprzedaży Spółki wyniosły 57 241 575 PLN, czyli były o 86,09 proc. wyższe niż w analogicznym okresie 2024 roku, kiedy zamknęły się kwotą 30 760 568 PLN. Głównym źródłem przychodów

Spółki w I półroczu 2025 roku, podobnie jak we wcześniejszych okresach, były przychody ze sprzedaży gier własnych oraz gier tworzonych przez zewnętrznych deweloperów i wydawanych przez Spółkę w ramach usługi wydawniczej.

Przychody w podziale na kategorie – regiony geograficzne

Spółka działa w ośmiu głównych obszarach geograficznych: w Polsce będącej krajem jej siedziby, Unii Europejskiej, Wielkiej Brytanii, USA, Japonii, Hong Kongu, Chinach oraz pozostałych krajach (w tym m.in. Singapurze, Korei i Brazylii).

Poniżej przedstawiono przychody Spółki od klientów zewnętrznych w rozbiciu na obszary operacyjne. Podział został dokonany zgodnie z miejscem rejestracji klientów zewnętrznych (głównie platform internetowych).

	od 01.01.2025 do 30.06.2025 (niebadane)	od 01.01.2024 do 30.06.2024 (niebadane)
Polska	915 905	892 729
Unia Europejska	300 857	801 418
Wielka Brytania	7 514 863	3 387 589
USA	44 889 900	23 392 781
Japonia	1 499 553	1 351 938
Hong Kong	1 676 184	796 378
Chiny	310 975	96 076
Pozostałe	133 338	41 659
<b>Razem</b>	<b>57 241 575</b>	<b>30 760 568</b>

Przychody w podziale na kategorie – IP produktów

Poniżej przedstawiono przychody Spółki w podziale na IP produktów, zarówno gier własnych jak i z wydawnictwa oraz produktów bezpośrednio

z nimi powiązanych, w tym ścieżek dźwiękowych czy wersji planszowych.

	od 01.01.2025 do 30.06.2025 (niebadane)	od 01.01.2024 do 30.06.2024 (niebadane)
The Alters	20 415 393	-
Frostpunk 2	13 173 906	-
Frostpunk	7 892 473	11 652 637
This War of Mine	4 500 370	3 069 164
The Thaumaturge	4 362 510	5 574 597
Pozostałe	6 896 923	10 464 170
<b>Razem</b>	<b>57 241 575</b>	<b>30 760 568</b>



Przychody w podziale na kategorie – kanały dystrybucji

W ogólnej sumie przychodów ze sprzedaży kwotę 56 927 112 PLN (30 629 138 PLN rok wcześniej) stanowiły przychody z tytułu sprzedaży gier i produktów bezpośrednio z nimi powiązanych (m.in. ścieżki dźwiękowe). W I półroczu 2025 roku 10 największych partnerów sprzedażowych Spółki

odpowiadało łącznie za 95,57 proc. przychodów z gier – są to m.in.: Valve (Steam), Microsoft, Sony, Genba i Humble Bundle, przy czym przychody z Valve nie przekraczały poziomu 50 proc. przychodów ogółem.

1.2. Koszty działalności operacyjnej

	od 01.01.2025 do 30.06.2025 <i>(niebadane)</i>	od 01.01.2024 do 30.06.2024 <i>(niebadane)</i>
Amortyzacja	10 946 880	2 917 748
Zużycie surowców i materiałów	301 072	509 242
Usługi obce	18 676 655	17 262 742
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	7 711 456	13 316 140
Podatki i opłaty	870 132	502 670
<b>Koszty działalności operacyjnej razem</b>	<b>38 506 195</b>	<b>34 508 542</b>

Amortyzacja

	od 01.01.2025 do 30.06.2025 <i>(niebadane)</i>	od 01.01.2024 do 30.06.2024 <i>(niebadane)</i>
<b>Koszty amortyzacji poniesione w ciągu roku:</b>		
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych	1 155 289	1 230 973
Amortyzacja aktywów niematerialnych	10 333 680	2 305 004
<b>Razem</b>	<b>11 488 969</b>	<b>3 535 977</b>
Alokacja na koszty projektów	(570 230)	(646 370)
Grunty (w tym prawo wieczystego użytkowania gruntu)	28 141	28 141
<b>Razem</b>	<b>10 946 880</b>	<b>2 917 748</b>

Blisko czterokrotny wzrost kosztów amortyzacji w I półroczu 2025 roku, do 10 946 880 PLN, w porównaniu z poprzednim rokiem (2 917 748 PLN) wynikał z wyższej amortyzacji aktywów niematerialnych, czyli wydatków poniesionych na stworzenie gier własnych i z wydawnictwa. Było to konsekwencją rozpoczęcia amortyzacji produktów, które trafiły do sprzedaży w ostatnich kwartałach, przede wszystkim „The Alters” i „Frostpunk 2” oraz pozycji z wydawnictwa, czyli „The Thaumaturge”, „INDIKA” oraz „Creatures of Ava”. Ponadto, począwszy od IV kwartału 2024 roku,

Spółka zmieniła metodę amortyzacji gier własnych i z wydawnictwa na degresywną z liniowej, którą stosowała wcześniej. W przypadku „Frostpunka 2” i „The Alters”, czyli dwóch pierwszych gier z portfolio Spółki amortyzowanych metodą degresywną, okres amortyzacji wynosi siedem lat.

Równocześnie 11 bit studios S.A. alokowało część amortyzacji poniesionej w I półroczu 2025 roku, łącznie 570 230 PLN (646 370 PLN w okresie porównawczym), na koszty projektów.

Usługi obce

Wzrost kosztów usług obcych do 18 676 655 PLN w I półroczu 2025 roku z 17 262 742 PLN przed rokiem, czyli o 8,19 proc, to m.in. pochodna wzrostu (4 202 116 PLN wobec 3 245 557 PLN rok temu) wydatków na zewnętrzne usługi marketingowe co wiązało się z przygotowaniem do premiery „The Alters” i pozycji z wydawnictwa, m.in. produkcją trailerów do gier. Koszty tantiem, która to pozycja zawiera również opłaty licencyjne na rzecz Epic Games z tytułu użytkowania silnika Unreal Engine

w grach Spółki, w okresie sprawozdawczym wyniosły 5 591 251 PLN wobec 5 923 466 PLN. Ich spadek wynikał z rozwiązania części rezerw zawiązanych we wcześniejszych okresach na poczet płatności na rzecz zewnętrznych deweloperów z tytułu sprzedaży ich gier. Spore nakłady I półroczu 2025 roku pochłonęły też usługi zarządzania (1 594 321 PLN) oraz doradztwa prawnego i księgowego (928 863 PLN).





NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCZONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Łączne wydatki Spółki na aktywa niematerialne i prawne (produkcję gier), które nie zostały ujęte w pozycji usługi obce, ale zostały skapitalizowane

w aktywach w trakcie I półrocza 2025 roku (głównie usługi B2B) wyniosły 11 614 397 PLN wobec 9 578 823 PLN rok wcześniej.

Wynagrodzenie i świadczenia pracownicze

Zauważalny, 42,09-proc. (do 7 711 456 PLN z 13 316 140 PLN w okresie porównawczym) spadek kosztów wynagrodzeń wynikał przede wszystkim z rozwiązania rezerw tworzonych w przeszłości w związku z funkcjonującym w Spółce Programem Motywacyjnym na lata 2021-2025. W okresie sprawozdawczym wartość rezerwy z tego tytułu wyniosła 0 PLN podczas gdy rok wcześniej było to 3 872 536 PLN. Decyzja o rozwiązaniu rezerw wynikała z faktu, że prawdopodobieństwo realizacji założeń Programu z powodu przesunięć premier gier, w tym „The Alters” (zadebiutował 13 czerwca

2025 roku) oraz niegotówkowych odpisów związanych z zamknięciem „Projektu 8” i utratą wartości aktywów niematerialnych, które to zdarzenia obniżyły wyniki 11 bit studios S.A za 2024 rok, spadło do 0.

Łączne wydatki Spółki na aktywa niematerialne i prawne (produkcję gier), które nie zostały ujęte w pozycji wynagrodzenia, ale zostały skapitalizowane w aktywach w trakcie I półrocza 2025 roku wyniosły 7 402 649 PLN wobec 9 819 727 PLN rok wcześniej.

1.3. Pozostałe przychody i koszty operacyjne

Pozostałe przychody operacyjne

	od 01.01.2025 do 30.06.2025 (niebadane)	od 01.01.2024 do 30.06.2024 (niebadane)
Relokacja opłaty licencyjnej za Unreal Engine	1 153 388	-
Spisanie zobowiązań	10 223	685
Pozostałe	7 323	3 913
<b>Pozostałe przychody operacyjne razem</b>	<b>1 170 934</b>	<b>4 599</b>

Pozostałe koszty operacyjne

	od 01.01.2025 do 30.06.2025 (niebadane)	od 01.01.2024 do 30.06.2024 (niebadane)
Odpisy aktualizujące wartość należności ECL	6 411	24 407
Darowizny przekazane	127 729	564 783
Podatek nie do odzyskania	-	-
Pozostałe, w tym:	1 491 432	1 019 575
- podróże służbowe	363 700	175 438
- koszty reklamy	1 004 117	752 214
- koszty ubezpieczeń	80 529	68 380
- znak towarowy	29 701	22 858
- wartość sprzedanych towarów i materiałów	11 221	-
- inne	2 164	684
<b>Pozostałe koszty operacyjne razem</b>	<b>1 625 572</b>	<b>1 608 765</b>

#### 1.4. Przychody i koszty finansowe

##### Przychody finansowe

	od 01.01.2025 do 30.06.2025 (niebadane)	od 01.01.2024 do 30.06.2024 (niebadane)
Odsetki od lokat bankowych	483 639	455 702
Odsetki od udzielonych pożyczek	3 239	6 180
IRS kredytu	76 391	102 596
Odsetki od należności budżetowych	-	7 313
Wycena instrumentów finansowych (Starward Industries S.A)	275 617	-
Wycena IRS	-	6 179
Odpisy ECL instrumentów finansowych	6 063	4 286
Różnice kursowe	-	841 183
Pozostałe	-	-
<b>Przychody finansowe razem</b>	<b>844 949</b>	<b>1 423 440</b>

##### Koszty finansowe

	od 01.01.2025 do 30.06.2025 (niebadane)	od 01.01.2024 do 30.06.2024 (niebadane)
Odsetki od zobowiązań budżetowych	832	-
Odsetki inne	130	145
Koszty odsetek od kredytów	157 564	207 953
Wycena instrumentów finansowych (Starward Industries S.A)	-	393 572
Odsetki od leasingu	13 721	13 755
Wycena IRS	108 202	-
Różnice kursowe	7 889 057	-
<b>Koszty finansowe razem</b>	<b>8 169 506</b>	<b>615 425</b>

#### 1.5. Podatek dochodowy

##### Podatek dochodowy odniesiony w wynik finansowy

	od 01.01.2025 do 30.06.2025 (niebadane)	od 01.01.2024 do 30.06.2024 (niebadane)
<b>Bieżący podatek dochodowy:</b>		
Dotyczący roku bieżącego	611 319	754 887
<b>Odroczony podatek dochodowy:</b>		
Dotyczący roku bieżącego	1 363 972	(149 013)
<b>Efekt podatkowy ujęty w roku bieżącym</b>	<b>1 975 291</b>	<b>605 874</b>

W zakresie podatku dochodowego, Spółka podlega przepisom ogólnym w tym zakresie. Spółka nie prowadzi działalności w Specjalnej Strefie Ekonomicznej, co różnicowałoby zasady określania

obciążeń podatkowych w stosunku do przepisów ogólnych w tym zakresie. Rok podatkowy jak i bilansowy pokrywają się z rokiem kalendarzowym.

NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Efektywna stopa podatkowa:

	od 01.01.2025 do 30.06.2025 (niebadane)	od 01.01.2024 do 30.06.2024 (niebadane)
Zysk przed opodatkowaniem z działalności kontynuowanej	9 745 377	128 069
Koszt podatku dochodowego wg stawki 19%	1 851 622	24 333
Efekt podatkowy przychodów niebędących przychodami	(205 130)	(16 932)
Efekt podatkowy kosztów niestanowiących kosztów uzyskania przychodów (NKUP) wg przepisów podatkowych	246 507	952 824
Wpływ rozliczenia ulgi podatkowej IP Box wg stawki podatkowej 5%	(1 711 693)	(670 321)
Pozostałe zmiany	1 793 985	315 969
<b>Razem</b>	<b>1 975 291</b>	<b>605 874</b>

Stawka podatkowa zastosowana w powyższym uzgodnieniu na lata 2025 i 2024 wynosi 19 proc. i stanowi ona podatek dochodowy od osób prawnych zgodnie z przepisami podatkowymi w Polsce. Efektywna stawka podatkowa wynosiła odpowiednio: 20,27 proc. (w I półroczu 2025 roku) i 473,09 proc. (w I półroczu 2024 roku).

W obszarze przychodów ze sprzedaży gier własnych Spółka korzysta z ulgi IP Box, która została wprowadzona 23 października 2018 roku, na mocy ustawy o zmianie ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych, ustawy o podatku dochodowym od osób prawnych, ustawy – Ordynacja podatkowa oraz niektórych innych ustaw i obowiązuje od 1 stycznia 2019 roku. Zgodnie z nią przychody Spółki ze sprzedaży kwalifikowanych praw własności intelektualnej (gier) przemnożone przez wskaźnik nexus, zostały opodatkowane preferencyjną stawką

CIT (5 proc.). W I półroczu 2025 roku ulga IP Box wyniosła 1 711 693 PLN. W I półroczu poprzedniego roku było to 670 321 PLN.

Przepisy dotyczące podatku od towarów i usług, podatku dochodowego od osób prawnych, fizycznych, podatku od nieruchomości czy składek na ubezpieczenia społeczne podlegają zmianom. Rozliczenia podatkowe mogą zostać poddane kontroli przez okres pięciu lat. W efekcie kwoty wykazane w Sprawozdaniu finansowym mogą ulec zmianie w późniejszym terminie po ostatecznym ustaleniu ich wysokości przez organy skarbowe. Zarząd, według swojej najlepszej wiedzy, nie jest świadomy, aby na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania istniały jakiegokolwiek okoliczności powodujące konieczność utworzenia rezerw na przyszłe zobowiązania wobec urzędu skarbowego.

Bieżące należności i zobowiązania podatkowe

	30.06.2025 (niebadane)	31.12.2024 (badane)
Należny zwrot podatku z tytułu VAT	1 822 478	1 706 558
Należny zwrot podatku z tytułu CIT	297 195	244 504
<b>Bieżące należności i zobowiązania podatkowe</b>	<b>2 119 673</b>	<b>1 951 062</b>

Na należność podatkową składały się, m.in. ulga podatkowa IP Box opisana w **Nocie 1.5.** (powyżej) w kwocie 1 711 693 PLN, podatek pozostały

do odliczenia po otrzymaniu deklaracji od kontrahentów oraz nieodliczony podatek u źródła.

## 1.6. Zysk na akcję

## Podstawowy zysk na akcję

	30.06.2025 (niebadane)	30.06.2024 (niebadane)
<b>Podstawowy zysk na akcję:</b>		
Z działalności kontynuowanej	3,51	(0,20)
<b>Podstawowy zysk na akcję ogółem</b>	<b>3,51</b>	<b>(0,20)</b>
<b>Zysk rozwodniony na akcję:</b>		
Z działalności kontynuowanej	3,51	(0,20)
<b>Zysk rozwodniony na akcję ogółem</b>	<b>3,51</b>	<b>(0,20)</b>

Zysk i średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku podstawowego na akcję:

	30.06.2025 (niebadane)	30.06.2024 (niebadane)
Zysk za rok obrotowy przypadający akcjonariuszom	8 482 905	(477 805)
Zysk wykorzystany do obliczenia podstawowego zysku przypadającego na akcję ogółem	8 482 905	(477 805)
<b>Zysk wykorzystany do wyliczenia podstawowego zysku na akcję z działalności kontynuowanej</b>	<b>8 482 905</b>	<b>(477 805)</b>

	30.06.2025 (niebadane)	30.06.2024 (niebadane)
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku na akcję (w szt.)	2 417 199	2 417 199

## Rozwodniony zysk na akcję

	30.06.2025 (niebadane)	30.06.2024 (niebadane)
Zysk za rok obrotowy przypadający akcjonariuszom	8 482 905	(477 805)
Zysk wykorzystany do obliczenia rozwodnionego zysku przypadającego na akcję ogółem	8 482 905	(477 805)
<b>Zysk wykorzystany do wyliczenia rozwodnionego zysku na akcję z działalności kontynuowanej</b>	<b>8 482 905</b>	<b>(477 805)</b>

Średnia ważona liczba akcji użyta do wyliczenia zysku rozwodnionego na akcję uzgadnia się do

średniej użytej do obliczenia zwykłego wskaźnika w następujący sposób:

	30.06.2025 (niebadane)	30.06.2024 (niebadane)
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku podstawowego na akcję	2 417 199	2 417 199
<b>Akcje jakie zakłada się, że zostaną wyemitowane:</b>		
Opcje pracownicze	0	0
<b>Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku rozwodnionego na akcję</b>	<b>2 417 199</b>	<b>2 417 199</b>

## NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Do kalkulacji rozwodnionego zysku na akcję nie brano pod uwagę akcji serii H, które mogą być wyemitowane na potrzeby Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025 z uwagi

na niespełnienie, na dzień bilansowy, celów finansowych zapisanych we wspomnianym Programie.

# 2.

## NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO ŚRÓDROCZNEGO SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ





NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO



2.1. Rzeczowe aktywa trwałe

	Budynki i lokale	Środki trwałe w budowie	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
Wartość brutto na 01.01.2025	24 605 051	89 565	4 634 210	1 002 778	3 614 638	33 946 243
Zwiększenia	16 150	227 585	87 726	-	7 826	339 286
Zmniejszenia	-	-	(38 943)	-	-	(38 943)
Reklasyfikacja	-	(197 962)	180 536	-	17 426	-
Wartość brutto na 30.06.2025	24 621 201	119 188	4 863 528	1 002 778	3 639 890	34 246 586
Umorzenie na dzień 01.01.2025	3 608 403	-	3 978 858	635 337	3 320 307	11 542 906
Koszty amortyzacji	385 149	-	507 523	62 992	199 625	1 155 289
Zmniejszenia	-	-	(38 943)	-	-	(38 943)
Umorzenie na dzień 30.06.2025	3 993 552	-	4 447 437	698 329	3 519 933	12 659 252
Wartość netto na 01.01.2025	20 996 648	89 565	655 352	367 441	294 331	22 403 337
Wartość netto na dzień 30.06.2025	20 627 649	119 188	416 091	304 448	119 957	21 587 334

	Budynki i lokale	Środki trwałe w budowie	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
Wartość brutto na 01.01.2024	24 499 942	56 466	6 005 121	1 002 778	3 617 187	35 181 493
Zwiększenia	32 600	244 237	301 165	-	43 238	621 239
Zmniejszenia	-	-	(1 810 704)	-	(45 786)	(1 856 490)
Reklasyfikacja	72 510	(211 137)	138 627	-	-	-
Wartość brutto na 31.12.2024	24 605 051	89 565	4 634 210	1 002 778	3 614 638	33 946 243
Umorzenie na dzień 01.01.2024	2 840 932	-	4 916 788	509 352	2 711 860	10 978 931
Koszty amortyzacji	767 472	-	872 774	125 985	654 234	2 420 464
Zmniejszenia	-	-	(1 810 704)	-	(45 786)	(1 856 490)
Umorzenie na dzień 31.12.2024	3 608 403	-	3 978 858	635 337	3 320 307	11 542 906
Wartość netto na 01.01.2024	21 659 010	56 466	1 088 333	493 425	905 327	24 202 561
Wartość netto na dzień 31.12.2024	20 996 648	89 565	655 352	367 441	294 331	22 403 337

## 2.2. Prawo wieczystego użytkowania gruntów

Spółka, na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania, posiada jedną umowę dotyczącą prawa wieczystego użytkowania gruntów. Dotyczy nieruchomości zabudowanej, przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie, którą Spółka nabyła pod koniec 2018 roku z przeznaczeniem na nową siedzibę. Począwszy od 1 stycznia 2019 roku prawo do wieczystego użytkowania nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie jest ujawniane w bilansie Spółki (w pozycjach aktywa oraz zobowiązania leasingowe). Prawo podlega amortyzacji przez okres trwania umowy użytkowania wieczystego, czyli do 27 października 2099 roku.

Oplaty leasingowe są dyskontowane przy użyciu krańcowej stopy oprocentowania długu leasingobiorcy. Krańcowa stopa została oszacowana przez Spółkę jako stopa procentowa na dzień rozpoczęcia leasingu, przy jakiej leasingobiorca (Spółka) musiałaby pożyczyć środki niezbędne do zakupu danego składnika aktywów na podobny okres i przy podobnych zabezpieczeniach. Krańcowa stopa oprocentowania przyjęta do wyceny zobowiązania leasingowego wynosi 3,4 proc.

	30.06.2025	31.12.2024
<b>Prawo wieczystego użytkowania gruntów na bilans otwarcia</b>	<b>4 112 515</b>	<b>4 168 798</b>
Zwiększenia	-	-
Zmniejszenia	-	-
Amortyzacja	(28 141)	(56 283)
<b>Prawo wieczystego użytkowania gruntów na bilans zamknięcia</b>	<b>4 084 374</b>	<b>4 112 515</b>

## 2.3. Aktywa niematerialne

Na potrzeby kalkulacji amortyzacji zastosowano okresy ekonomicznego użytkowania następujących aktywów niematerialnych:

### Zakończone prace rozwojowe:

Na zakończoną produkcję gier komputerowych według stanu na dzień 30 czerwca 2025 roku składały się gry, które miały swoją premierę we wcześniejszych okresach i okresie

sprawozdawczym, w tym: „The Alters”, „Frostpunk 2”, „The Invincible”, „The Thaumaturge”, „INDIKA” oraz „Creatures of Ava”.

### Niezakończone prace rozwojowe:

Nakłady na niezakończone prace rozwojowe na dzień 30 czerwca 2025 roku obejmowały głównie nakłady na gry komputerowe, w tym: wersję konsolową „Frostpunka 2”, płatne dodatki do tej gry oraz dwie produkcje z wydawnictwa, czyli

„Moonlighter 2: The Endless Vault” i „Death Howl”. Nakłady na największy z projektów wyniosły 44,6 proc. łącznych nakładów na niezakończone prace rozwojowe.

### .Analiza potencjalnej utraty wartości niezakończonych prac rozwojowych:

Kluczowe założenia zastosowane przez spółkę do wyliczenia wartości użytkowej istotnych prac w toku budowy opartej na modelu zdyskontowanych przepływów pieniężnych:

Spółka prognozuje przychody i koszty w horyzoncie czasowym do pięciu lat od daty sprawozdania, a następnie dyskontuje je średnim ważonym

kosztem kapitału (WACC). Zastosowana stopa dyskonta to 11,0 proc. w przypadku niniejszego Sprawozdania.

Średni ważony koszt kapitału Spółki, został ustalony za pomocą kapitałowego modelu wyceny, wg wzoru:  $WACC = \text{koszt długu} \times \text{waga długu} + \text{koszt kapitału własnego} \times \text{waga kapitału własnego}$ . Koszt



NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

długu oszacowano w oparciu o zaciągnięte zobowiązania finansowe, tj. kredyt inwestycyjny na kwotę 12 600 000 PLN zawarty z PKO BP S.A.

Przychody zostały oszacowane na podstawie szczegółowej analizy różnych obszarów rynku gier w oparciu o wieloletnie doświadczenie Spółki oraz wyniki sprzedażowe gier z bieżącego portfela 11 bit studios S.A.

Koszty zostały oszacowane na podstawie kosztów już poniesionych oraz prognozy kosztów

do poniesienia do momentu prognozowanej daty premiery.

Przeprowadzona na 30 czerwca 2025 roku analiza wrażliwości wykazała, że zaistniało ryzyko utraty wartości na jednym z aktywów niematerialnych - zakończonych pracach rozwojowych na grze „Creatures of Ava”. Odpis z tego tytułu na 30 czerwca 2025 roku wyniósł 212 021 PLN.

	Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	Zakończone prace rozwojowe (gry)	Licencje	Niezakończone prace rozwojowe	Wartości niematerialne - inwestycje długoterminowe	Razem
Wartość brutto na dzień 01.01.2025	6 813 631	142 385 430	1 406 361	59 181 088	3 439 120	213 225 630
Zwiększenia	-	-	-	20 431 531	-	20 431 531
Przeniesienie zakończonych prac rozwojowych	-	51 601 648	-	(51 601 648)	-	-
Zmniejszenia	-	-	-	(395 457)	-	(395 457)
Wartość brutto na dzień 30.06.2025	6 813 631	193 987 079	1 406 361	27 615 514	3 439 120	233 261 704
Umorzenie na dzień 01.01.2025	6 813 631	76 453 117	1 180 019	-	-	84 446 767
Koszty amortyzacji	-	10 293 164	40 517	-	-	10 333 680
Testy na utratę wartości niematerialnych i prawnych	-	212 021	-	-	-	212 021
Umorzenie na dzień 30.06.2025	6 813 631	86 958 302	1 220 536	-	-	94 992 468
Wartość netto na dzień 01.01.2025	-	65 932 313	226 342	59 181 088	3 439 120	128 778 863
Wartość netto na dzień 30.06.2025	-	107 028 777	185 826	27 615 514	3 439 120	138 269 236

	Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	Zakończone prace rozwojowe (gry)	Licencje	Niezakończony prace rozwojowe	Wartości niematerialne - inwestycje długoterminowe	Razem
Wartość brutto na dzień 01.01.2024	6 813 631	45 032 214	1 388 211	149 621 045	-	202 855 101
Zwiększenia	-	-	18 150	59 506 642	-	59 524 792
Przeniesienie zakończonych prac rozwojowych	-	97 353 216	-	(97 353 216)	-	-
Aktualizacja wyceny	-	-	-	(97 246)	-	(97 245)
Reklasyfikacja	-	-	-	(3 439 120)	3 439 120	-
Koszty zamknięcia „Projektu 8”	-	-	-	(49 057 019)	-	(49 057 019)
Wartość brutto na dzień 31.12.2024	6 813 631	142 385 430	1 406 362	59 181 088	3 439 120	213 225 631
Umorzenie na dzień 01.01.2024	6 813 631	39 589 739	1 083 992	-	-	47 487 362
Koszty amortyzacji	-	18 521 502	96 029	-	-	18 617 531
Testy na utratę wartości niematerialnych i prawnych	-	18 341 876	-	-	-	18 341 876
Umorzenie na dzień 31.12.2024	6 813 631	76 453 117	1 180 021	-	-	84 446 768
Wartość netto na dzień 01.01.2024	-	5 442 475	304 216	149 621 045	-	155 367 739
Wartość netto na dzień 31.12.2024	-	65 932 313	226 342	59 181 088	3 439 120	128 778 863

Koszty prac badawczych oraz rozwojowych, które nie spełniły kryterium kapitalizacji przy

początkowym ujęciu nie wystąpiły w okresie badanym oraz okresie porównawczym.



2.4. Saldo podatku odroczonego

Poniżej znajduje się analiza aktywów/(rezerw) z tytułu odroczonego podatku w sprawozdaniu z sytuacji finansowej:

	30.06.2025 (niebadane)	31.12.2024 (badane)
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	8 289 801	9 742 673
Rezerwy z tytułu podatku odroczonego	(1 181 643)	(1 270 543)
Razem	7 108 158	8 472 130

Aktywa/rezerwy na podatek dochodowy w okresie sprawozdawczym

	01.01.2025	Ujęte w wyniku	30.06.2025
Aktywa			
Rezerwy	344 713	(162 100)	182 613
Zobowiązania z tytułu tantiem	1 597 585	(979 212)	618 373
Zobowiązania	44 278	(5 653)	38 625
Aktualizacja wyceny aktywów finansowych	1 255 480	(53 519)	1 201 961
Amortyzacja i odpisy aktualizujące wartości niematerialne	3 980 633	(252 195)	3 728 438
Zobowiązania z tytułu leasingu	144 826	(193)	144 633
Strata podatkowa	2 375 158	-	2 375 158
Rezerwy			
Aktualizacja wyceny aktywów finansowych	(474 456)	74 893	(399 563)
Wycena inwestycji finansowych	(14 709)	8 660	(6 049)
Wartość przedmiotu leasingu	(781 378)	5 347	(776 031)
Razem	8 472 130	(1 363 972)	7 108 158

Aktywa/rezerwy na podatek dochodowy w okresie porównawczym

	01.01.2024	Ujęte w wyniku	30.06.2024
Aktywa			
Rezerwy	304 353	675 245	979 598
Zobowiązania z tytułu tantiem	613 285	236 838	850 123
Zobowiązania	47 704	13 258	60 962
Aktualizacja wyceny aktywów finansowych	1 168 562	(13 126)	1 155 436
Amortyzacja	13 585	6 268	19 853
Rezerwy			
Aktualizacja wyceny aktywów finansowych	(59 290)	(801 799)	(861 089)
Wycena inwestycji finansowych	(48 727)	32 329	(16 398)
Razem	2 039 472	149 013	2 188 485

2.5. Inwestycja w jednostki stowarzyszone

Informacje o jednostce stowarzyszonej, w której dokonano inwestycji	
Nazwa jednostki	Fool's Theory Sp. z o.o.
Główne miejsce prowadzenia działalności	Bielsko-Biała
Kraj rejestracji jednostki	Polska
Wielkość posiadanego udziału własnościowego	40%
Wielkość udziału w prawach głosu	40%
Metoda ujmowania inwestycji	metoda praw własności



NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

W dniu 28 lutego 2022 roku Spółka zawarła umowę zakupu 40 udziałów spółki Fool's Theory Sp. z o.o. o wartości nominalnej 50 PLN każdy, stanowiących łącznie 40 proc. w kapitale zakładowym tego podmiotu. Daje to 11 bit studios S.A. znaczący wpływ na spółkę Fool's Theory Sp. z o.o.

Płatność 11 bit studios S.A. za nabywane udziały została rozłożona na dwie transze. Pierwsza transza, o wartości 2 619 216 PLN, została uregulowana w dniu 9 marca 2022 roku. Zgodnie z aneksem z 29 września 2023 roku kwotę drugiej transzy ustalono na 1 571 529 PLN. Miała być uregulowana w terminie siedmiu miesięcy od premiery gry „The Thaumaturge”, której producentem jest Fool's Theory Sp. z o.o. 11 bit studios S.A. jest wydawcą tego tytułu.

9 lutego 2024 roku, Spółka podpisała aneks nr.2, na podstawie którego druga transza płatności zostanie uregulowana w terminie sześciu miesięcy

po przekroczeniu przez 11 bit studios S.A. progu 45 mln PLN przychodów netto ze sprzedaży gry „The Thaumaturge”. Próg ten musi być przekroczony przed 20 lutego 2028 roku. Premiera „The Thaumaturge” miała miejsce 4 marca 2024 roku. Wysokość drugiej transzy, zgodnie z aneksem nr.2, zależała będzie od wysokości przychodów netto osiągniętych przez Spółkę ze sprzedaży „Thaumaturge” w ciągu sześciu miesięcy od premiery gry oraz odsetka pozytywnych ocen w systemie Steam Reviews uzyskanych przez „Thaumaturge” w tym okresie. Zgodnie z aneksem nr.2, wysokość drugiej transzy będzie mieściła się w przedziale 1 571 529 PLN do 3 666 901 PLN.

Na dzień 30 czerwca 2025 roku wartość drugiej transzy, zgodnie z nowym szacunkiem, wyznaczono na kwotę 0 PLN na bazie założenia, że przychody 11 bit studios S.A. ze sprzedaży „The Thaumaturge” nie przekroczą 45 mln PLN.

Wycena inwestycji w Fool's Theory Sp. z o.o. na dzień 30.06.2025 roku

	30.06.2025 (niebadane)	31.12.2024 (badane)
Koszt nabycia udziałów - pierwsza transza	2 619 216	2 619 216
Koszt nabycia udziałów - druga transza (szacunek)	-	-
Udział w wyniku jednostki stowarzyszonej za 2023 rok	(458 376)	(458 376)
Udział w wyniku jednostki stowarzyszonej za 2024 rok	2 717 580	2 717 580
Udział w wyniku jednostki stowarzyszonej za I półrocze 2025 roku	(285 969)	-
<b>Inwestycja w jednostce stowarzyszonej Fool's Theory Sp. z o.o.</b>	<b>4 592 451</b>	<b>4 878 419</b>

Ponadto, w dniu 28 lutego 2022 roku Spółka zawarła z Jakubem Rokoszem i Krzysztofem Mąką umowę wspólników spółki Fool's Theory Sp. z o.o. dotyczącą szczegółowych zasad prowadzenia spraw spółki Fool's Theory oraz wzajemnych praw i obowiązków jako wspólników tego podmiotu. Wspólnicy zobowiązali się do opracowania programu motywacyjnego dla kluczowych pracowników i współpracowników Fool's Theory Sp. z o.o.

W przypadku realizacji przez Fool's Theory Sp. z o.o. celów programu motywacyjnego, 11 bit studios S.A.

wypłaci na rzecz Jakuba Rokosza i Krzysztofa Mąki premię w łącznej wysokości 1 000 000 PLN. W ocenie Spółki powyższa warunkowa zapłata stanowi wynagrodzenie za usługi i będzie ujmowana w wynagrodzeniach i kosztach pracowniczych liniowo przez okres ich pracy zgodnie z MSR 19. Koszt tego wynagrodzenia będzie rozpoznawany liniowo do końca 2027 roku. Na dzień bilansowy Spółka nie rozpoczęła jeszcze rozpoznawania kosztów z tego tytułu.

Wybrane dane finansowe Fool's Theory Sp. z o.o. na dzień 30.06.2025 roku

	30.06.2025
Aktywa trwałe	18 272 881
Aktywa obrotowe, w tym	6 230 205
Środki pieniężne	3 072 411
Kapitał własny	11 848 418
Zobowiązania krótkoterminowe	11 395 459
Zobowiązania długoterminowe	1 120 453
Rozliczenia międzyokresowe	138 757
Wynik netto	(702 820)



2.6. Inwestycje długoterminowe

	30.06.2025 (niebadane)	31.12.2024 (badane)
Akcje spółki Starward Industries S.A.	1 018 383	742 765
<b>Inwestycje długoterminowe razem</b>	<b>1 018 383</b>	<b>742 765</b>

Na dzień 30 czerwca 2025 roku 11 bit studios S. A., podobnie jak i na dzień 31 grudnia 2024 roku, było właścicielem 116 787 akcji Starward Industries S.A.

stanowiących 5,99 proc. kapitału zakładowego tego podmiotu.

2.7. Pozostałe aktywa

	30.06.2025 (niebadane)	31.12.2024 (badane)
Ubezpieczenia	51 963	114 994
Domeny, licencje, prenumerata	1 159 909	748 545
Koszty następnego okresu	39 792	26 238
Gwarancje	-	15 000
Podatek od nieruchomości	72 185	-
Użytkowanie wieczyste gruntu	14 736	-
Znak towarowy	41 139	47 266
Tantiemy do rozliczenia w następnym okresie	104 830	82 660
Pozostałe	27 077	43 867
<b>Pozostałe aktywa razem</b>	<b>1 511 631</b>	<b>1 078 570</b>
w tym:		
- krótkoterminowe	<b>1 049 902</b>	994 226
- długoterminowe	<b>461 729</b>	84 344

Na pozostałe aktywa krótkoterminowe składają się czynne rozliczenia międzyokresowe, w tym: uiszczone z góry opłaty związane z obsługą imprez branżowych (targów), w których spółka będzie brała

udział w kolejnych okresach, opłaty za domeny internetowe, licencje, ubezpieczenia majątkowe, prenumeraty oraz opłaty giełdowe

2.8. Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności

	30.06.2025 (badane)	31.12.2024 (badane)
Należności z tytułu dostaw i usług	33 065 375	19 091 308
Należności z tytułu podatków, dotacji, ceł i ubezpieczeń społecznych	1 822 478	1 706 558
Pozostałe	113 666	49 564
Odpis aktualizujący należności handlowe	(18 004)	(11 592)
<b>Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności razem</b>	<b>34 983 515</b>	<b>20 835 838</b>

Należności z tytułu dostaw i usług

Spółka utworzyła odpisy aktualizujące na podstawie historycznych stóp strat kredytowych uzyskanych dzięki analizie spłat należności. Poniższa tabela przedstawia historyczne stopy strat kredytowych dla

poszczególnych przedziałów przeterminowania należności w podziale na dwie grupy: należności pochodzące ze sprzedaży gier oraz należności pochodzące z pozostałej sprzedaży.



NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Wskaźnik oczekiwanych strat kredytowych

	Dla należności pochodzących ze sprzedaży gier (proc.)	Dla należności pochodzących z pozostałej sprzedaży (proc.)
Brak przeterminowania	0,04	0,12
do 30 dni	0,19	1,06
31-60 dni	4,75	3,72
61-90 dni	7,47	4,50
91-120 dni	7,93	4,72
121-359 dni	46,44	54,06

Spółka tworzy również odpisy na należności przeterminowane powyżej 360 dni, jednak w badanym okresie takie nie wystąpiły

Należności z tytułu dostaw i usług wyceniane są w księgach w wartości odpowiadającej cenom transakcyjnym skorygowanym o odpowiednie odpisy z tytułu utraty wartości w ramach modelu strat oczekiwanych.

Spółka, z uwagi na fakt, że od lat współpracuje z tymi samymi partnerami handlowymi o bardzo wysokim standingu finansowym oraz że nigdy nie miała problemów z płatnościami z ich strony, stosuje uproszczone metody wyceny należności według

zamortyzowanego kosztu, jeżeli nie powoduje to zniekształcenia informacji zawartych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej w szczególności w przypadku, gdy okres do momentu spłaty należności nie jest długi. Historycznie, lista partnerów handlowych, za pośrednictwem których Spółka sprzedaje gry, podlega nieznaczącym zmianom.

Wykazane salda należności na 30 czerwca 2025 roku obejmują należności od największych odbiorców Spółki, od których należności przekroczyły 5 proc. ogólnej wartości należności z tytułu dostaw i usług.

Wykazane salda należności obejmują należności od:

	30.06.2025 (niebadane)	31.12.2024 (badane)
Spółka A	12 607 274	9 479 729
Spółka B	10 227 448	1 042 445
Spółka C	2 375 700	820 167
Spółka D	2 069 221	926 472
Spółka E	1 690 892	2 195 701

Analiza wiekowa należności z tytułu dostaw i usług:

	30.06.2025 (niebadane)	31.12.2024 (badane)
Bieżące	32 820 053	18 112 053
1-30 dni	193 190	966 823
31-60 dni	48 549	4 396
61-90 dni	1 622	6 528
91-120 dni	1 043	925
121-360 dni	918	583
Powyżej 360 dni	-	-
<b>Razem</b>	<b>33 065 375</b>	<b>19 091 308</b>

Zmiany stanu odpisów aktualizujących na należności z tytułu dostaw i usług, które utraciły wartość:

	30.06.2025 (niebadane)	31.12.2024 (badane)
<b>Stan na początek okresu sprawozdawczego</b>	<b>11 592</b>	<b>6 564</b>
Utworzenie odpisów aktualizujących	31 558	83 274
Rozwiązanie odpisów aktualizujących	(25 146)	(78 246)
<b>Stan na koniec okresu sprawozdawczego</b>	<b>18 004</b>	<b>11 592</b>

**Wiekowanie odpisu na oczekiwane straty kredytowe:**

	30.06.2025 (niebadane)	31.12.2024 (badane)
Bieżące	14 689	8 506
1-30 dni	657	2 115
31-60 dni	2 108	201
61-90 dni	75	392
91-120 dni	49	63
121-360 dni	426	315
powyżej 360 dni	-	-
<b>Razem</b>	<b>18 004</b>	<b>11 592</b>

Na dzień 30 czerwca 2025 roku nie istniały przesłanki do tworzenia indywidualnych odpisów na przeterminowane należności.

**2.9. Należności z tytułu podatku dochodowego**

	30.06.2025 (niebadane)	31.12.2024 (badane)
Należności z tytułu podatku dochodowego	297 195	244 504
<b>Należności z tytułu podatku dochodowego razem</b>	<b>297 195</b>	<b>244 504</b>

**2.10. Aktywa finansowe krótkoterminowe**

	30.06.2025 (niebadane)	31.12.2024 (badane)
Pożyczki dla pracowników	57 912	90 960
Lokaty bankowe z terminem zapadalności powyżej 3 miesięcy	-	4 880 428
Wycena – lokaty bankowe z terminem zapadalności powyżej 3 miesięcy	-	40 006
<b>Aktywa finansowe krótkoterminowe razem</b>	<b>57 912</b>	<b>5 011 394</b>

Pożyczki dla pracowników wycenione wg zamortyzowanego kosztu. Oprocentowanie pożyczek wynosi WIBOR 12M plus 0,5 pkt. proc. marży w skali rocznej. Pożyczki udzielane są na okres

12 miesięcy. Pożyczki dla pracowników prezentowane są jako aktywa krótkoterminowe ze względu na okres pozostały do spłaty.

**2.11. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty**

	30.06.2025 (niebadane)	31.12.2024 (badane)
Środki pieniężne na rachunkach i w kasie	42 867 170	52 935 808
Lokaty krótkoterminowe (na okres do 3 miesięcy)	9 068 247	12 542 660
Odpisy aktualizujące wartość środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	(20 203)	(26 266)
<b>Razem</b>	<b>51 915 214</b>	<b>65 452 202</b>

Na dzień 30 czerwca 2025 roku 50,67 proc. środków pieniężnych i ich ekwiwalentów Spółki było

ulożone w Powszechnej Kasie Oszczędności Banku Polskim S.A.

Według stanu na 30 czerwca 2025 roku struktura walutowa posiadanych przez Spółkę środków

pieniężnych w banku i kasie prezentowała się następująco:



NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

- 728 232 PLN,
  - 6 538 576 USD (równowartość 23 646 108 PLN),
  - 4 354 800 EUR (równowartość 18 472 627 PLN),
- Według stanu na 31 grudnia 2024 roku struktura walutowa posiadanych przez Spółkę środków

- pieniężnych w banku i kasie prezentowała się następująco:
- 3 418 589 PLN,
  - 10 394 092 USD (równowartość 42 628 251 PLN),
  - 1 606 062 EUR (równowartość 6 862 702 PLN).

Spółka, wyceniając na dzień 30 czerwca 2025 roku posiadane środki pieniężne, w tym w walutach

obcych, poddała je stosownej wycenie (ECL) jednak wpływ ten nie okazał się istotny.

2.12. Kapitał podstawowy

Kapitał podstawowy Spółki na dzień 30 czerwca 2025 roku składał się z 2 417 199 akcji zwykłych

mających pełne pokrycie w kapitale w wysokości 241 719,9 PLN.

Akcje zwykłe mające pełne pokrycie w kapitale

	Liczba akcji	Kapitał podstawowy	Nadwyżka ze sprzedaży akcji
Stan na 31 grudnia 2024 roku	2 417 199	241 720	18 232 710
Zwiększenia / zmniejszenia	-	-	-
Stan na 30 czerwca 2025 roku	2 417 199	241 720	18 232 710

W pełni pokryte akcje zwykłe, o wartości nominalnej 0,10 PLN, są równoważne pojedynczemu głosowi

na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy i posiadają prawo do dywidendy.

2.13. Informacje o wypłaconej dywidendzie

W okresie od 1 stycznia 2025 roku do 30 czerwca 2025 roku jak i przez cały 2024 rok Spółka nie wypłaciła dywidendy.

Decyzją akcjonariuszy obecnych na Zwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Spółki w dniu 12 czerwca 2025 roku, zysk netto w kwocie 6 889 150 PLN wypracowany przez Spółkę w 2024 roku, został przeznaczony na kapitał zapasowy.

2.14. Kredyt

	30.06.2025	31.12.2024
Stan na bilans otwarcia	5 040 000	6 405 000
Splata kapitału	(630 000)	(1 365 000)
Naliczenie odsetek	157 564	423 736
Splata odsetek	(157 564)	(423 736)
Stan na bilans zamknięcia	4 410 000	5 040 000
w tym:		
- krótkoterminowe	1 260 000	1 260 000
- długoterminowe	3 150 000	3 780 000

19 grudnia 2018 roku Spółka poinformowała o zawarciu z PKO BP S.A. umowy kredytu inwestycyjnego na kwotę 12 600 000 PLN na sfinansowanie części zapłaty ceny zakupu nieruchomości zabudowanej położonej w Warszawie przy ul. Brzeskiej 2. Termin spłaty kredytu mija 11 grudnia 2028 roku. Kredyt

regulowany jest w comiesięcznych ratach. Spółka na dzień 30 czerwca 2025 roku nie miała żadnych opóźnień i zaległości w jego spłacie. Kredyt jest oprocentowany według stawki WIBOR 1M powiększonej o stałą marżę banku w wysokości 0,9 p.p. Spółka, wykorzystując instrument IRS (Interest Rate Swap) zabezpieczyła wspomniany

kredyt (na cały okres jego trwania) przed ryzykiem zmiany stóp procentowych. Oprocentowanie kredytu wynosi 3,4 proc. Zabezpieczeniem kredytu jest: weksel in blanco z wystawienia Spółki wraz z deklaracją wekslową, hipoteka umowna do kwoty 20 223 000 PLN ustanowiona na prawie użytkowania wieczystego nieruchomości oraz prawie własności posadowionego na niej budynku oraz przelew

na rzecz PKO BP S.A. wierzytelności pieniężnej z umowy ubezpieczenia nieruchomości.

Dnia 26 czerwca 2023 Spółka podpisała umowę limitu kredytowego wielocelowego z PKO BP S.A. na kwotę 20 000 000 PLN. Spółka nie korzystała z finansowania w ramach wspomnianej umowy, która obowiązywała do 25 czerwca 2025 roku i nie została przedłużona.

#### Zobowiązania finansowe (kredytowe) 11 bit studios S.A.

Pożyczkodawca	Wartość kredytu	Waluta	Saldo na dzień 30.06.2025	Saldo na dzień 31.12.2024	Stopa procentowa	Data spłaty
PKO BP S.A.	12 600 000	PLN	4 410 000	5 040 000	WIBOR 1M+0,9 proc.	11.12.2028
<b>Razem</b>	<b>12 600 000</b>		<b>4 410 000</b>	<b>5 040 000</b>		

#### 2.15. Rezerwy pracownicze i pozostałe

	Rezerwa na koszty zaniechanego projektu P8*	Rezerwa emerytalna i rentowa	Rezerwy na urlopy	Rezerwy na premie dla Członków Zarządu i pracowników	Rezerwy na wynagrodzenia i premie B2B	Razem
<b>Stan na dzień 01.01.2025</b>	<b>833 276</b>	<b>27 351</b>	<b>1 018 890</b>	<b>208 916</b>	<b>431 832</b>	<b>2 520 265</b>
<b>Zwiększenia:</b>						
Utworzenie	-	5 336	879 482	51 774	237 909	1 174 501
<b>Zmniejszenie:</b>						
Wykorzystanie	(833 276)	-	(634 765)	-	-	(1 468 041)
Rozwiązanie	-	(18)	-	(208 916)	(417 832)	(626 766)
<b>Stan na dzień 30.06.2025</b>	<b>-</b>	<b>32 669</b>	<b>1 263 607</b>	<b>51 774</b>	<b>251 909</b>	<b>1 599 959</b>
w tym:						
- krótkoterminowe	-	1 249	1 263 607	51 774	251 909	1 568 539
- długoterminowe	-	31 420	-	-	-	31 420

	Rezerwa emerytalna i rentowa	Rezerwy na urlopy	Rezerwy na premie dla Członków Zarządu i pracowników	Rezerwy na wynagrodzenia i premie B2B	Razem
<b>Stan na dzień 01.01.2024</b>	<b>30 214</b>	<b>903 528</b>	<b>766 449</b>	<b>791 317</b>	<b>2 491 508</b>
<b>Zwiększenia:</b>					
Utworzenie	2 875	1 034 986	2 227 723	2 238 529	5 504 113
<b>Zmniejszenie:</b>					
Wykorzystanie	-	(526 257)	-	(17 501)	(543 758)
Rozwiązanie	(7 245)	-	-	(7 367)	(14 612)
<b>Stan na dzień 30.06.2024</b>	<b>25 844</b>	<b>1 412 257</b>	<b>2 994 172</b>	<b>3 004 978</b>	<b>7 437 252</b>
w tym:					
- krótkoterminowe	1 227	1 412 257	2 994 172	3 004 978	7 412 635
- długoterminowe	24 617	-	-	-	24 617

## NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

## 2.16. Zobowiązania z tytułu leasingu

	30.06.2025 (niebadane)	31.12.2024 (badane)
<b>Zobowiązania z tytułu leasingu na bilans otwarcia</b>	<b>762 235</b>	<b>764 215</b>
Zwiększenia	-	-
Zmniejszenia	-	-
Opłaty z tyt. PWUG	(1 011)	(1 980)
<b>Zobowiązania z tytułu leasingu na bilans zamknięcia</b>	<b>761 224</b>	<b>762 235</b>
w tym:		
- krótkoterminowy	15 256	15 252
- długoterminowy	745 968	746 983

## 2.17. Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania

	30.06.2025 (niebadane)	31.12.2024 (badane)
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	1 422 271	1 304 939
Zobowiązania z tytułu rezerwy na zwroty sprzedaży	603 618	391 009
Kaucje gwarancyjne – Brzeska 2	16 196	5 300
Z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń	1 084 834	2 395 157
Rozliczenia międzyokresowe bierne (rezerwa na audyt i pozostałe faktury)	469 888	496 398
Rozrachunki z pracownikami	8 074	16 536
Pozostałe	41 797	41 793
<b>Razem</b>	<b>3 646 678</b>	<b>4 651 132</b>

## Analiza wiekowa zobowiązań z tytułu dostaw i usług:

	30.06.2025 (niebadane)	31.12.2024 (badane)
Bieżące	1 027 973	1 012 269
1-30 dni	290 000	197 353
31-60 dni	77 961	10 327
61-90 dni	23 330	13 457
91-120 dni	-	64 139
121-360 dni	3 007	7 394
powyżej 360 dni	-	-
<b>Razem</b>	<b>1 422 271</b>	<b>1 304 939</b>

Spółka posiada zasady zarządzania ryzykiem finansowym zapewniające regulowanie zobowiązań w wyznaczonym terminie.



2.18.Umowne terminy wymagalności zobowiązań

Harmonogram wymagalności zobowiązań na 30.06.2025

	Do 1 miesiąca	Powyżej miesiąca do 3 miesięcy	Powyżej 3 miesięcy do 1 roku	Powyżej 1 roku do 5 lat	Powyżej 5 lat	Wartość nominalna (niezdyskontowana)
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	1 421 071	1 200	-	-	-	1 422 271
Zobowiązania z tytułu leasingu	2 456	4 912	22 104	117 888	2 217 777	2 365 137
Zobowiązania z tytułu tantiem	-	1 931 691	2 452 679	-	-	4 384 370
Kredyt	105 000	210 000	945 000	3 150 000	-	4 410 000

Harmonogram wymagalności zobowiązań na 31.12.2024

	Do 1 miesiąca	Powyżej miesiąca do 3 miesięcy	Powyżej 3 miesięcy do 1 roku	Powyżej 1 roku do 5 lat	Powyżej 5 lat	Wartość nominalna (niezdyskontowana)
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	1 226 970	77 969	-	-	-	1 304 939
Zobowiązania z tytułu leasingu	2 456	4 912	22 104	117 888	2 217 777	2 365 137
Zobowiązania z tytułu tantiem	-	3 941 590	4 466 750	-	-	8 408 341
Kredyt	105 000	210 000	945 000	3 780 000	-	5 040 000

2.19.Zobowiązania z tytułu umów z klientami

	30.06.2025 (niebadane)	31.12.2024 (badane)
Zobowiązania z tytułu umów z klientami	12 842 293	11 002 109
Razem	12 842 293	11 002 109

Na zobowiązania Spółki wobec klientów na dzień sprawozdawczy, podobnie jak i na 31 grudnia 2024 roku, składały się zobowiązania wobec graczy,

którzy kupili wersję Deluxe gry „Frostpunk 2”, która zawiera też trzy płatne DLC, których premiery planowane są w kolejnych kwartałach.





# 3.

## NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH

### 3.1. Instrumenty finansowe

Spółka na dzień sprawozdawczy dokonała analizy posiadanych aktywów finansowych. Na jej podstawie, w przypadku instrumentów wycenianych wg amortyzowanego kosztu, stwierdzono, że wartość bilansowa instrumentów

nie odbiega od ich wartości godziwej zarówno na dzień 30 czerwca 2025 roku jak i 31 grudnia 2024 roku. W przypadku instrumentów wycenianych wg wartości godziwej bazą do wyceny była ich wartość rynkowa na dzień sprawozdawczy.

#### Aktywa i zobowiązania finansowe

Klasy instrumentów finansowych 30.06.2025	Wycena wg amortyzowanego kosztu	Wycena wg wartości godziwej przez wynik finansowy	Wycena wg metody praw własności	Razem
<b>Aktywa finansowe</b>				
Środki pieniężne	51 915 214	-	-	51 915 214
Aktywa finansowe krótkoterminowe	57 912	-	-	57 912
Inwestycje długoterminowe	-	1 018 383	-	1 018 383
Inwestycja w jednostki stowarzyszone	-	-	4 592 451	4 592 451
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	34 983 515	-	-	34 983 515
IRS	-	129 729	-	129 729
<b>Razem</b>	<b>86 501 961</b>	<b>1 148 111</b>	<b>4 592 451</b>	<b>92 697 203</b>
<b>Zobowiązania finansowe</b>				
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	3 646 678	-	-	3 646 678
Zobowiązania z tytułu tantiem	4 384 370	-	-	4 384 370
Kredyt	4 410 000	-	-	4 410 000
<b>Razem</b>	<b>12 441 048</b>	-	-	<b>12 441 048</b>

Klasy instrumentów finansowych 31.12.2024	Wycena wg amortyzowanego kosztu	Wycena wg wartości godziwej przez wynik finansowy	Wycena wg metody praw własności	Razem
<b>Aktywa finansowe</b>				
Środki pieniężne	65 452 202	-	-	65 452 202
Aktywa finansowe krótkoterminowe	5 011 394	-	-	5 011 394
Inwestycje długoterminowe	-	742 765	-	742 765
Inwestycja w jednostki stowarzyszone	-	-	4 878 419	4 878 419
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	20 835 838	-	-	20 835 838
IRS	-	237 930	-	237 930
<b>Razem</b>	<b>91 299 434</b>	<b>980 695</b>	<b>4 878 419</b>	<b>97 158 549</b>
<b>Zobowiązania finansowe</b>				
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	4 651 132	-	-	4 651 132
Zobowiązania z tytułu tantiem	8 408 341	-	-	8 408 341
Kredyt	5 040 000	-	-	5 040 000
<b>Razem</b>	<b>18 099 473</b>	-	-	<b>18 099 473</b>

#### Wartość godziwa aktywów i zobowiązań finansowych Spółki, które nie są wyceniane w wartości godziwej

Zdaniem Zarządu Spółki, wartości bilansowe należności i zobowiązań handlowych oraz środków

pieniężnych ujętych w sprawozdaniu finansowym są przybliżeniem ich wartości godziwej.

## NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCZONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

**Metody wyceny do wartości godziwej**

W stosunku do poprzedniego okresu sprawozdawczego Spółka nie dokonywała zmian metod wyceny instrumentów finansowych.

Wartość godziwa aktywów i zobowiązań finansowych notowanych na aktywnych rynkach ustalana jest na podstawie notowań rynkowych (tzw. Poziom 1). W pozostałych przypadkach, wartość godziwa jest ustalana na podstawie innych

danych dających się zaobserwować bezpośrednio lub pośrednio (tzw. Poziom 2) lub danych nieobserwowalnych (tzw. Poziom 3).

Wartość godziwa pożyczek dla pracowników ustalana jest na podstawie przyszłych przepływów zdyskontowanych bieżącą stopą procentową od pożyczek.

**Aktywa finansowe wyceniane wg wartości godziwej:**

	30.06.2025	31.12.2024	Hierarchia wartości godziwej
Akcje Starward Industries S.A.	1 018 383	742 765	Poziom 1
Wycena IRS	129 729	237 930	Poziom 2

**3.2. Płatności realizowane na bazie akcji****Plan pracowniczych opcji na akcje na lata 2021-2025**

Spółka, na podstawie uchwały nr 03/01/2021 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z 21 stycznia 2021 roku, prowadzi Program Motywacyjny dla Członków Zarządu oraz pracowników i współpracowników. Osoby, które podpisały ze Spółką umowy uczestnictwa w Programie Motywacyjnym, będą uprawnione do objęcia warrantów subskrypcyjnych serii C wymiennych na akcje serii H pod warunkiem realizacji przez Spółkę celów określonych w Regulaminie Programu Motywacyjnego.

Czas trwania Programu Motywacyjnego obejmuje lata 2021-2025. Osoby, które posiadają prawo do objęcia warrantów będą mogły je realizować poprzez objęcie akcji serii H do dnia 30 czerwca 2029 roku.

Zgodnie z uchwałą Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki nr 05/01/2021 z dnia 21 stycznia 2021 roku Spółka może wyemitować na potrzeby Programu Motywacyjnego do 125 000 akcji serii H o wartości nominalnej 0,10 PLN każda, o łącznej wartości nominalnej 12 500 PLN. Rada Nadzorcza Spółki na wniosek Zarządu Spółki, niezwłocznie po odbyciu Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki zatwierdzającego sprawozdanie finansowe Spółki za rok obrotowy 2025, podejmie uchwałę o przyznaniu Uczestnikom Programu Motywacyjnego warrantów subskrypcyjnych serii C w liczbie określonej we wniosku Zarządu.

Przyznanie warrantów jest uzależnione od osiągnięcia przez Spółkę poniższych celów finansowych (w PLN):

Łączny przychód 11 bit studios S.A., 2021-2025	656 000 000
Łączny zysk brutto 11 bit studios S.A., 2021-2025	328 000 000

Jeśli cele finansowe nie zostaną w pełni zrealizowane, pula akcji oferowanych w ramach Programu Motywacyjnego zostanie zredukowana o 4 proc. za każde 1 proc. realizacji poniżej wyznaczonego celu. Jeśli cele finansowe zostaną przekroczone o każde kolejne 2 proc., cena emisyjna

akcji serii H będzie redukowana o 1 proc., przy czym kwota dyskonta nie może być wyższa niż 10 proc. ceny emisyjnej. Cena emisyjna akcji serii H w Programie Motywacyjnym na lata 2021-2025 została ustalona na kwotę 474,93 PLN.



Rozpoznanie Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025

Wartość godziwa warrantów przyznawanych w ramach Programu Motywacyjnego oszacowana została przy wykorzystaniu modelu wyceny warrantów Damodarana, biorącego pod uwagę m. in.: kurs akcji Spółki na dzień podpisania umowy uczestnictwa w Programie Motywacyjnym (dzień przyznania) oraz zmienność kursu akcji Spółki w stosunku rocznym. Koszty Programu Motywacyjnego są rozpoznawane w rachunku zysków i strat w trakcie całego okresu jego trwania a drugostronnie ujmowana jest w kapitale rezerwowym. Warunki realizacji Programu

Motywacyjnego opierają się na realizacji celów ogólnofirmowych i nie dotyczą pojedynczych osób (uczestników Programu). Dlatego w związku z brakiem spełnienia warunku bezpośredniego przypisania do aktywa, koszty te nie spełniają wymogu kapitalizacji i są ujmowane w wyniku Spółki. Podstawowe parametry modelu służącego kalkulacji wartości godziwej potencjalnej premii z tytułu realizacji Programu Motywacyjnego oraz koszty do uwzględnienia w sprawozdaniu całkowitych dochodów za dany okres, zostały przedstawione poniżej:

Liczba warrantów (w szt.)	125 000
Dzień rozpoczęcia Programu	01.01.2021
Dzień nabycia praw (vesting date)	31.12.2025

	I transza	II transza	Razem
Dzień przyznania	10.03.2021	22.09.2023	-
Kurs akcji 11 bit studios S.A. w dniu przyznania (PLN)	517	697	-
Zmienność kursu akcji 11 bit studios S.A. w stosunku 6-miesięcznym (w proc)	34,43	29,40	-
Stopa wolna od ryzyka (w proc.)	0,86	5,25	-
Liczba warrantów w Programie przyznanych na dzień 30.06.2025 (w szt.)	81 750	18 969	100 719
Wycena warrantów (PLN)	199,84	336,30	-
<b>Wycena Programu na dzień 30.06.2025 (PLN)</b>			
Rachunek zysków i strat – koszty świadczeń na rzecz pracowników w 2021 roku (PLN)	-	-	3 347 377
Rachunek zysków i strat – koszty świadczeń na rzecz pracowników w 2022 roku (PLN)	-	-	2 955 683
Rachunek zysków i strat – koszty świadczeń na rzecz pracowników w 2023 roku (PLN)	-	-	(1 817 900)
Rachunek zysków i strat – koszty świadczeń na rzecz pracowników w 2024 roku (PLN)	-	-	(4 045 649)
Rachunek zysków i strat – koszty świadczeń na rzecz pracowników w I półroczu 2025 roku (PLN)	-	-	(439 516)
Łączny koszt Programu pozostały do rozliczenia (PLN)	-	-	0
<b>Razem</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>0</b>

Na dzień sprawozdawczy Spółka nie rozpoznała kosztów w sprawozdaniu z całkowitych dochodów z założenia, że Program Motywacyjny na lata 2021-2025 nie zostanie zrealizowany.

Na dzień sprawozdawczy Spółka dokonała rewaluacji łącznych kosztów Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025 do 0 PLN w porównaniu z 612 169 PLN na koniec 2024 roku. Skutkowało to zmniejszeniem kosztów Programu Motywacyjnego rozpoznanych w wyniku za I półrocze 2025 roku.

Koszty Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025 są rozpoznawane w trakcie całego okresu jego trwania. Cele finansowe zawarte w Programie mają charakter ogólnofirmowy i nie dotyczą pojedynczych osób (uczestników Programu). Wszystkie koszty Programu są rozpoznawane na bieżąco przez sprawozdanie całkowitych dochodów a nie są częściowo aktywowane w sprawozdaniu z sytuacji finansowej



4.

**POZOSTAŁE  
NOTY OBJAŚNIAJĄCE**



4.1. Transakcje z podmiotami powiązanymi

Do podmiotów powiązanych zaliczani są Członkowie Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki (kluczowy personel):

- Przemysław Marszał, Prezes Zarządu,
- Grzegorz Miechowski, Członek Zarządu,
- Michał Drozdowski, Członek Zarządu,
- Paweł Feldman, Członek Zarządu,
- Marek Ziemak, Członek Zarządu,
- Radosław Marter, Przewodniczący Rady Nadzorczej,

- Jacek Czykiel, Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,
- Marcin Kuciapski, Członek Rady Nadzorczej,
- Piotr Wierzbicki, Członek Rady Nadzorczej,
- Milena Olszewska-Miszuris, Członkini Rady Nadzorczej.

Ponadto, do podmiotów powiązanych za pośrednictwem kluczowego kierownictwa, zaliczany jest:

- Paweł Miechowski, PR Expert, brat Grzegorza Miechowskiego, Członka Zarządu Spółki.

Jako podmiot powiązany, od 28 lutego 2022 roku, klasyfikowana jest spółka Fool's Theory Sp. z o. o.

Transakcje handlowe

Poza usługami świadczonymi przez Członków Zarządu Spółki opisanymi w rozdziale II.4. Spółka zawarła następujące transakcje z pozostałymi

podmiotami powiązanymi w okresie od 1 stycznia 2025 roku do 30 czerwca 2025 roku oraz od 1 stycznia 2024 do 30 czerwca 2024 roku:

	od 01.01.2025 do 30.06.2025 (niebadane)	od 01.01.2024 do 30.06.2024 (niebadane)
Arkona - Paweł Miechowski*	150 206	147 684
Marek Ziemak*	173 928	150 918
Paweł Feldman*	174 737	152 177
Fool's Theory Sp. z o. o.	175 988	532 700
<b>Razem</b>	<b>674 859</b>	<b>983 480</b>

\* Podmiot świadczy usługi B2B na rzecz Spółki i otrzymuje od Spółki wynagrodzenie z tego tytułu.

Pożyczki udzielone podmiotom powiązanym

W okresie sprawozdawczym Spółka nie udzieliła pożyczek podmiotom powiązanym.

Dnia 5 czerwca 2023 roku 11 bit studios S.A. podpisało Umowę poręczenia z Powszechną Kasą Oszczędności Bankiem Polskim S.A., na podstawie której Spółka poręczyła umowę jednorocznego kredytu wielocelowego w kwocie 3 500 000 PLN

zawartą przez PKO BP S.A. z Fool's Theory Sp. z o.o. w dniu 5 czerwca 2023 roku. Poręczenie, którego wartość wynosi do 5 250 000 PLN, obowiązuje, zgodnie z podpisanym 4 czerwca 2024 roku aneksem, do 4 czerwca 2028 roku. Poręczenie zostało udzielone na warunkach rynkowych. 4 czerwca 2025 roku PKO BP S.A. zwolnił Spółkę z niniejszego poręczenia.

Pożyczki od podmiotów powiązanych

Spółka nie otrzymała pożyczek od podmiotów powiązanych w okresie od 1 stycznia 2025 roku do 30 czerwca 2025 roku oraz w 2024 roku.





Wynagrodzenie osób wchodzących w skład organów zarządzających, kluczowego personelu oraz organów nadzorujących

Kluczowy personel kierowniczy Spółki stanowi jej Zarząd i Rada Nadzorcza. Wynagrodzenia Członków Zarządu Spółki oraz Członków Rady Nadzorczej w I półroczu 2025 roku i w okresie porównawczym z tytułu pełnienia funkcji zarządzających i nadzorujących:

Wynagrodzenie Zarządu 30 czerwca 2025 roku – łącznie:

	Przemysław Marszał	Grzegorz Miechowski	Michał Drozdowski	Paweł Feldman	Marek Ziemak
Z tytułu pełnienia funkcji zarządczych	313 870	315 093	311 520	184 167	183 480
Rezerwa na premię roczną	71 016	71 016	71 016	71 016	71 016
Umowy cywilnoprawne	35 931	35 400	35 400	-	-
Umowy współpracy	-	-	-	174 737	173 928
Razem	420 817	421 510	417 936	429 920	428 424

Wynagrodzenie Zarządu 30 czerwca 2024 roku – łącznie:

	Przemysław Marszał	Grzegorz Miechowski	Michał Drozdowski	Paweł Feldman	Marek Ziemak
Z tytułu pełnienia funkcji zarządczych	314 580	314 812	311 520	205 028	204 101
Rezerwa na premię roczną	301 591	301 591	301 591	301 591	301 591
Umowy cywilnoprawne	35 931	35 400	35 400	-	-
Umowy współpracy	-	-	-	152 177	150 918
Razem	652 102	651 803	648 511	658 796	656 610

Dodatkowo Członkowie Zarządu Spółki pobierali wynagrodzenie z tytułu świadczenia usług na podstawie umów cywilno-prawnych oraz umów o współpracy.

Członkom Zarządu Spółki za okres I półrocza 2025 roku jak i w okresie porównawczym nie zostało wypłacone inne wynagrodzenie na podstawie podziału zysków lub wynagrodzenie w formie opcji na akcje. Członkowie Zarządu Spółki uczestniczą w Programie Motywacyjnym na lata 2021-2025, które zostały szczegółowo opisane (wraz z wyceną) w **Nocie 3.2.** niniejszego Sprawozdania.

Na dzień 30 czerwca 2025 roku Przemysław Marszał (Prezes Zarządu), Grzegorz Miechowski (Członek

Zarządu) i Michał Drozdowski (Członek Zarządu) na podstawie podpisanych umów uczestnictwa w Programie Motywacyjnym na lata 2021-2025, będą mieć prawo do objęcia po 6 500 warrantów serii C zamiennych na akcje serii H każdy. W przypadku Pawła Feldmana i Marka Ziemaka (Członków Zarządu) będzie to po 5 500 warrantów serii C zamiennych na akcje serii H każdy. Łączna liczba warrantów, które będą mogły objąć osoby uczestniczące w Programie Motywacyjnym na lata 2021-2025, z którymi Spółka podpisała stosowne umowy uczestnictwa, według stanu na 30 czerwca 2025 roku, to 100 719 sztuk.

Świadczenia krótkoterminowe – Rada Nadzorcza:

	od 01.01.2025 do 30.06.2025 (niebadane)	od 01.01.2024 do 30.06.2024 (niebadane)
Radosław Marter (Przewodniczący RN)	57 000	57 000
Jacek Czykiel (Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej)	55 047	55 047
Marcin Kuciapski (Członek RN)	36 540	36 540
Piotr Wierzbicki (Członek RN)	39 540	39 540
Milena Olszewska-Miszuris (Członkini RN)	39 540	39 540
Razem	227 667	227 667





## NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

W dniu 6 czerwca 2024 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę (nr 17/06/2024) w sprawie przyjęcia zaktualizowanej Polityki wynagrodzeń Członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki. Pełna treść Polityki wynagrodzeń jest dostępna na stronie internetowej Spółki w zakładce Relacje Inwestorskie.

Zgodnie z Polityką wynagrodzeń Członkom Zarządu Spółki przysługuje premia roczna, której wysokość jest zależna od zysku netto wypracowanego przez Spółkę w danym okresie.

### Pozostałe transakcje z podmiotami powiązanymi

Poza opisanymi powyżej transakcjami Spółka nie zawierała innych transakcji z podmiotami powiązanymi.

### Informacje o transakcjach z podmiotami powiązanymi

W okresie od 1 stycznia 2025 roku do 30 czerwca 2025 roku, jak i w okresie porównawczym,

nie wystąpiły transakcje zawarte na warunkach innych niż rynkowe.

### 4.2. Zobowiązania pozabilansowe do poniesienia wydatków

Na dzień bilansowy Spółka posiadała zobowiązania pozabilansowe do poniesienia wydatków (w całości dotyczyły wartości niematerialnych) na kwoty: 2 283 206 EUR, 639 651 PLN i 244 322 USD.

Wymienione zobowiązania wynikają z umów wydawniczych, które Spółka zawarła z zewnętrznymi studiami deweloperskimi.

### 4.3. Zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe

#### Zobowiązania warunkowe

Zabezpieczenie kredytu inwestycyjnego, który Spółka zaciągnęła w PKO BP S.A. w grudniu 2018 roku na sfinansowanie części zapłaty ceny zakupu nieruchomości w Warszawie przy ul. Brzeskiej 2. Zabezpieczeniem jest: weksel in blanco z wystawienia Spółki wraz z deklaracją wekslową, hipoteka umowna do kwoty 20 223 000 PLN ustanowiona na prawie użytkowania wieczystego nieruchomości oraz prawie własności posadowionego na niej budynku oraz przelew na rzecz PKO BP wierzytelności pieniężnej z umowy ubezpieczenia nieruchomości.

Zabezpieczenie Umowy limitu kredytu wielocelowego, którą to umowę Spółka podpisała z PKO BP S.A. 26 czerwca 2023 roku na finansowanie bieżącej działalności Spółki. Umowa obowiązywała do 25 czerwca 2025 roku. Jej zabezpieczeniem był: weksel in blanco z wystawienia Spółki wraz z deklaracją wekslową, gwarancja spłaty Umowy limitu udzielona przez Bank Gospodarstw Krajowego w kwocie 16 000 000 PLN, hipoteka umowna do kwoty 30 000 000 PLN (zastąpiła hipotekę umowną do kredytu inwestycyjnego

z grudnia 2018 roku) ustanowiona na prawie użytkowania wieczystego nieruchomości oraz prawie własności posadowionego na niej budynku oraz przelew na rzecz PKO BP S.A. wierzytelności pieniężnej z umowy ubezpieczenia nieruchomości.

Umowa poręczenia z Powszechną Kasą Oszczędności Bankiem Polskim S.A., na podstawie której Spółka poręczyła umowę jednorocznego kredytu wielocelowego w kwocie 3 500 000 PLN zawartą przez PKO BP S.A. z Fool's Theory Sp. z o.o. w dniu 5 czerwca 2023 roku. Poręczenie, którego wartość wynosi do 5 250 000 PLN, obowiązuje, zgodnie z podpisanym 4 czerwca 2024 roku aneksem, do 4 czerwca 2028 roku. Poręczenie zostało udzielone na warunkach rynkowych. 4 czerwca 2025 roku PKO BP S.A. zwolnił Spółkę z niniejszego poręczenia.

Deklaracja wekslowa (weksel in blanco) na rzecz Narodowego Centrum Badań i Rozwoju stanowiąca zabezpieczenie należytego wykonania zobowiązań wynikających z umowy na dofinansowanie POIR.01.01.01-00-0231/20-00.

#### Aktywa warunkowe

**NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO PÓŁROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWODANIA FINANSOWEGO**

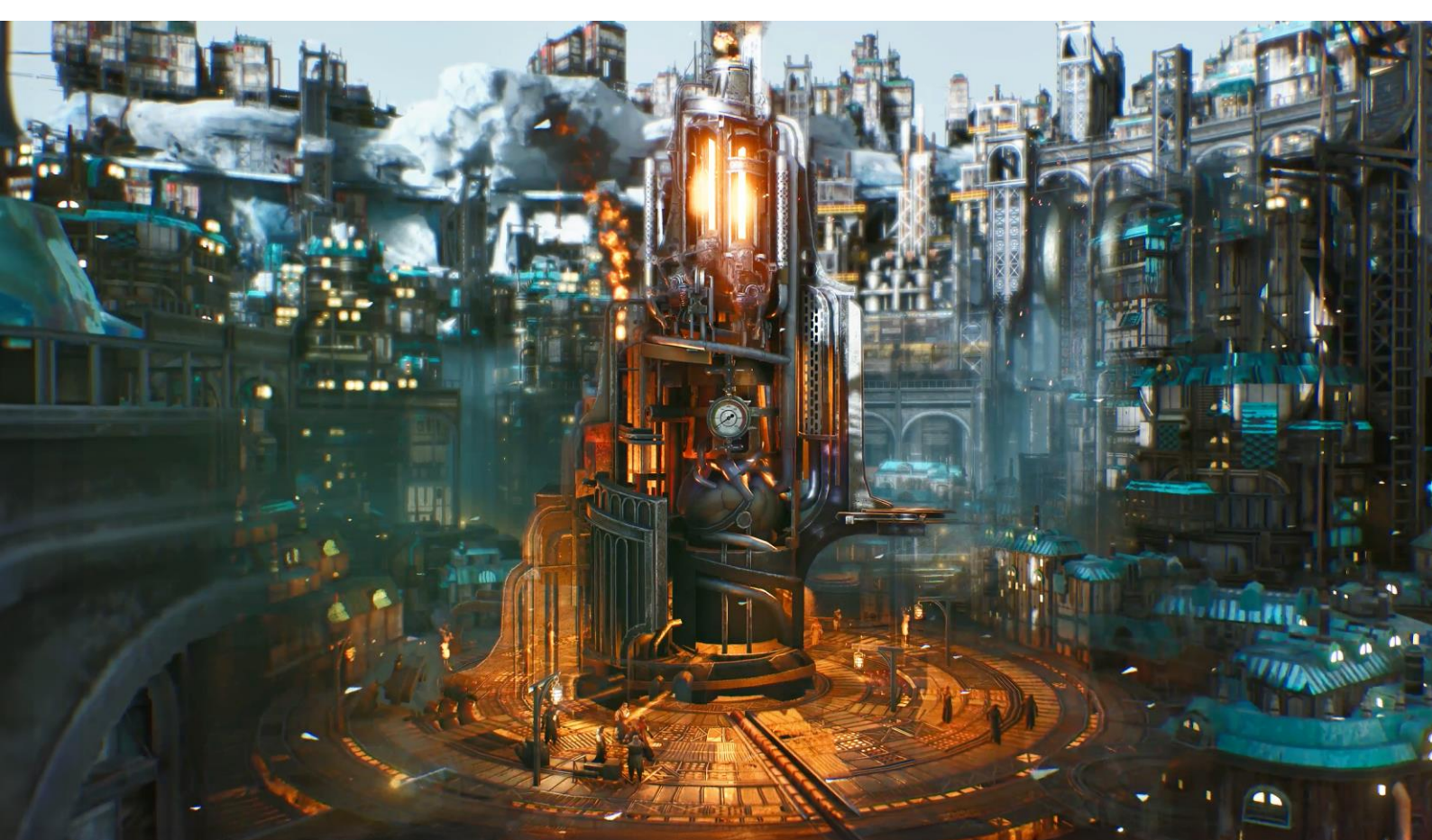
Na dzień 30 czerwca 2025 roku oraz we wcześniejszym okresie porównawczym Spółka nie posiadała aktywów warunkowych.

**4.4. Objasnienia dotyczące sezonowości lub cykliczności w odniesieniu do działalności spółki**

W okresie od 1 stycznia 2025 roku do 30 czerwca 2025 roku nie wystąpiły nietypowe wahania sezonowe ani cykliczne.

**4.5. Zdarzenia po dniu bilansowym**

Do dnia zatwierdzenia niniejszego śródrocznego skróconego Sprawozdania finansowego przez Zarząd Spółki, 28 sierpnia 2025 roku, nie wystąpiły zdarzenia, które miałyby istotny wpływ na śródroczne skrócone Sprawozdanie finansowe.



SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU

# **11 BIT STUDIOS S.A.**

ZA I PÓŁROCZE 2025 ROKU





# INFORMACJE OGÓLNE

WŁADZE SPÓŁKI.....	50
AKCJONARIAT SPÓŁKI NA DZIEŃ PRZEKAZANIA NINIEJSZEGO RAPORTU.....	53
AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH.....	53
ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI.....	54
KLUCZOWE OSIĄGNIĘCIA SPÓŁKI W I PÓŁROCZU 2025 ROKU .....	59
OPIS ISTOTNYCH POSTĘPOWAŃ TOCZĄCYCH SIĘ PRZED SĄDEM, ORGANEM WŁAŚCIWYM DLA POSTĘPOWANIA ARBITRAŻOWEGO LUB ORGANEM ADMINISTRACJI PAŃSTWOWEJ .....	61

## WŁADZE SPÓŁKI

### Zarząd

- Przemysław Marszał – Prezes Zarządu,
- Grzegorz Miechowski – Członek Zarządu,
- Michał Drozdowski – Członek Zarządu,

W okresie sprawozdawczym nie miały miejsce zmiany w składzie Zarządu 11 bit studios S.A.

Kadencja Członków Zarządu upływa z dniem zatwierdzenia przez Zwyczajne Walne

- Paweł Feldman – Członek Zarządu,
- Marek Ziemak – Członek Zarządu.

Zgromadzenie Spółki Sprawozdania Finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2025 roku.

### Doświadczenie i kompetencje Członków Zarządu



#### Przemysław Marszał, Prezes Zarządu

Absolwent Wyższej Szkoły Ekologii i Zarządzania, Wydziału Architektury. W latach 2005-2009 Członek Zarządu Metropolis Software. Pierwsze kroki w branży gier komputerowych stawiał jako grafik. Jako szef artystów odpowiada za końcowy wygląd wszystkich gier 11 bit studios S.A., od etapu pierwszego szkicu, aż do dnia premiery. Zaprojektował całą estetykę „rysunku węglem”, który stał się jedną z najbardziej charakterystycznych cech „This War of Mine”. Był jednym z kluczowych twórców „Frostpunka”. W ramach Zarządu Spółki odpowiada za strategię i planowanie oraz nadzoruje pion T&C (Team&Culture).

#### Grzegorz Miechowski, Członek Zarządu

Absolwent Politechniki Wrocławskiej, Wydziału Informatyki i Zarządzania. Związany z tworzeniem gier komputerowych od początków lat 90-tych, gdy założył jedno z pierwszych studiów deweloperskich w Polsce – Metropolis Software House i w latach 1999-2009 stał na jego czele. Jeden z założycieli 11 bit studios S.A. Autor oryginalnej koncepcji gry „This War of Mine”, która odniosła światowy sukces. Współautor koncepcji „Frostpunka”. W ramach Zarządu Spółki nadzoruje pion: finansowy, IT oraz administrację.



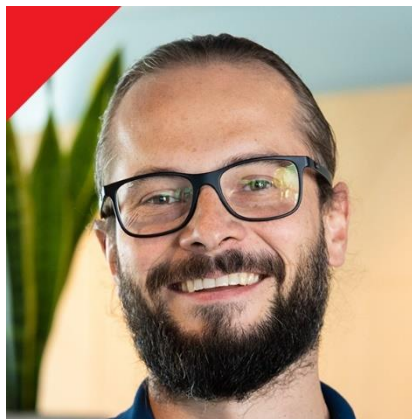
## INFORMACJE OGÓLNE

**Michał Drozdowski**, Członek Zarządu

Absolwent Wyższej Szkoły Handlu i Prawa, Wydziału Ekonomii i Zarządzania. W latach 2002-2005 pracował w firmie Lead 3D jako designer. W 2006 roku dołączył do Metropolis Software, w której to firmie od 2007 roku zajmował stanowisko Design Directora. W 11 bit studios S.A. Michał Drozdowski był odpowiedzialny za stworzenie designu wszystkich gier zespołu 11 bit studios S.A., w tym tytułów z serii Anomaly, „Funky Smugglers” oraz „This War of Mine” i „Frostpunk”. W ramach Zarządu Spółki odpowiada za całość zagadnień związanych z kreacją gier.

**Paweł Feldman**, Członek Zarządu

Absolwent Wydziału Zarządzania Uniwersytetu Warszawskiego. Posiada wieloletnie doświadczenie w branży gier, zarówno z perspektywy wydawcy, jak i dewelopera. Pracował nad wieloma uznanymi przez krytyków tytułami, takimi jak Wiedźmin, This War of Mine i Frostpunk. Skupia się głównie na strategii, biznesie, sprzedaży i działaniach marketingowych. Od 2012 roku związany z 11 bit studios, gdzie m.in. nadzorował działania sprzedażowe oraz działalność wydawniczą. W ramach Zarządu Spółki odpowiada za tematy związane z rozwojem nowych biznesów Spółki, w tym IP oraz za działy PR i Marketingu.

**Marek Ziemak**, Członek Zarządu

Absolwent wydziału Cybernetyki Wojskowej Akademii Technicznej kierunku Informatyka: Informatyczne systemy zarządzania oraz podyplomowych studiów Master of Business Administration dla kadr IT na Akademii Leona Koźmińskiego. Zawodowo z branżą gier związany od 2006 roku, kiedy to dołączył do zespołu CD Projekt RED w charakterze testera, później pełniąc rolę projektanta rozgrywki oraz producenta. Szeregi CD Projekt RED opuścił w 2014 roku, kiedy to rozpoczął pracę w rodzącym się dziale wydawniczym 11 bit studios. Od 2019 roku Producent Wykonawczy projektów wydawniczych, a od 2020 roku Dyrektor działu External Development. W ramach Zarządu Spółki odpowiada za całość zagadnień związanych z produkcją gier, zarówno własnych jak i zewnętrznych.





## Rada Nadzorcza

- Radosław Marter – Przewodniczący RN,
- Jacek Czykiel – Wiceprzewodniczący RN,
- Marcin Kuciapski – Członek RN,
- Piotr Wierzbicki – Członek RN,
- Milena Olszewska – Miszuris – Członkini RN.

W okresie sprawozdawczym nie miały miejsce zmiany w składzie Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A.

Kadencja Członków Rady Nadzorczej upływa z dniem zatwierdzenia przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki Sprawozdania Finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2025 roku.

## Doświadczenie i kompetencje Członków Rady Nadzorczej

**Radosław Marter** – Przewodniczący Rady Nadzorczej

Od przeszło 20 lat związany z branżą farmaceutyczno-medyczną i technologiczną. W latach 2000 – 2007 zaangażowany w zarządzanie działem sprzedaży firmy Media Vision. W latach 2007 – 2017 współtwórca i Wiceprezes Zarządu spółki Active Pharma, którą zarządzał przez ponad 10 lat realizując projekty dla największych koncernów farmaceutycznych z zakresu multi channel marketingu, badań klinicznych, systemów i aplikacji medycznych, oraz strategii marketingowych. Autor publikacji i artykułów na temat transformacji cyfrowej za pomocą platform grywalizacyjnych w organizacjach. Poza współpracą w obszarze farmaceutycznym i technologicznym zdobył doświadczenie w zakresie wspierania organizacji non-profit wdrażając strategię budowania ich wizerunku, zarządzania oraz realizacji kampanii społecznych. Obecnie Partner Zarządzający w grupie kapitałowej one2tribe oraz CEO w OnePharma. Jego pasją są nowe media i technologie oraz projekty wymagające wyzwań, co niejednokrotnie upublicznił podczas konferencji jako prelegent, w publikacjach czy w mediach społecznościowych.

**Jacek Czykiel** – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej

Jest absolwentem Uniwersytetu Warszawskiego (filia w Białymstoku), Wydział Ekonomiczny, kierunek Ekonomia Społeczna, specjalność

Ekonomia Pracy i Polityka Społeczna, który ukończył w 1996 roku. W 1997 roku ukończył Podyplomowe Studium Finansów i Rachunkowości Przedsiębiorstw przy UW. W 1998 roku uzyskał Świadectwo Kwalifikacyjne uprawniające do usługowego prowadzenia ksiąg rachunkowych. W latach 1999 – 2000 pracował jako księgowy w Ernst & Young Usługi Księgowe sp. z o.o. Od 2000 roku Dyrektor Finansowy w Beijer Ref Polska Sp. z o.o.

**Marcin Kuciapski** - Członek Rady Nadzorczej

Absolwent Akademii Morskiej w Gdyni (mgr. inż. Towaroznawstwa). Ukończył też, w ramach Programu Erasmus, Hochschule Bremenhaven (kierunek Biznes i Ekonomia). Posiada, od 2008 roku, licencję maklera papierów wartościowych. Zdobywca licznych nagród i wyróżnień. Wygrał m.in. ranking Maklerów Instytucjonalnych (Forbes, 2013). W latach 2008-2010 pracował w DM PKO BP, początkowo w Zespole Analiz Giełdowych a następnie w Zespole Sprzedaży Instytucjonalnej jako Makler Instytucjonalny. W 2010 roku przeszedł na takie samo stanowisko do Biura Maklerskiego BZ WBK a w 2012 roku awansował na Dyrektora Wykonawczego. Od 2017 roku w Santander Bank Polska jako menedżer Zespołu Maklerów Instytucjonalnych w Departamencie Sprzedaży Instytucjonalnej. Założyciel (w maju 2019 roku) Pure Alpha Investments, podmiotu zajmującego się inwestycjami na rynku publicznym i prywatnym.

**Piotr Wierzbicki** – Członek Rady Nadzorczej

Absolwent Szkoły Głównej Handlowej (SGH) w Warszawie. Ukończył też szereg szkoleń z zakresu finansów, zarządzania, sprawozdawczości finansowej (IAS, US GAAP) i zarządzania projektami, w tym Business Program for Top Executives w IMD Business School i ACCA Training. W latach 1993-1996 pracował w PWC jako Senior – Audit&Business Advisory Services. Następnie, pomiędzy 1996-2008 rokiem związany z Sun Microsystems, początkowo jako CFO a od 2002 roku jako CEO. W latach 2009-2010 zatrudniony w Sygnity na stanowisko Executive VP, CFO. W kolejnych latach pracował m.in. w EMC, YieldPlanet (obecnie zasiada w Radzie Nadzorczej tej spółki) i ponownie w Sygnity. Od maja 2018 roku kierował jako Dyrektor Zarządzający, Country Manager, firmą Atos Polska. Od czerwca 2023 roku Prezes Zarządu Capgemini Polska Sp. z o.o.



## INFORMACJE OGÓLNE



**Milena Olszewska-Miszuris** – Członkini Rady Nadzorczej

Absolwentka dwóch kierunków Szkoły Głównej Handlowej (SGH) w Warszawie: Metod ilościowych i Systemów Informacyjnych oraz Finansów i Bankowości ze specjalizacją bankowość inwestycyjna. Posiada trzy międzynarodowe tytuły z zakresu finansów: CFA (Chartered Financial Analyst), ACCA (Association of Chartered Certified Accountants) oraz FSA Credential (Fundamentals of Sustainability Accounting). W latach 2004-2015 pracowała w międzynarodowych biurach

maklerskich jako analityczka akcji, specjalizując się w sektorach TMT, detalicznym i energetycznym. Obecnie kieruje butikową spółką doradczą, wspierającą przedsiębiorstwa w zakresie budowania wartości, storytellingu, raportowania finansowego i zrównoważonego rozwoju oraz relacji inwestorskich. Jest członkinią Governance, Risk and Performance Global Forum przy ACCA, ekspertką ds. zrównoważonego ładu korporacyjnego przy UN Global Compact Network Poland oraz Co-Chair kampanii społecznej 30% Club Poland. Zasiadała jako niezależna członkini, w radach nadzorczych Ten Square Games, R22 i STS Holding.

## AKCJONARIAT SPÓŁKI NA DZIEŃ PRZEKAZANIA NINIEJSZEGO RAPORTU

Podmiot	Liczba akcji (w szt.)	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów (w szt.)	% udział głosów na walne zgromadzenie
Grzegorz Miechowski*	170 413	7,05	170 413	7,05
N-N PTE**	124 949	5,17	124 949	5,17
Esaliens TFI***	120 965	5,00	120 965	5,00
Przemysław Marszał	120 003	4,96	120 003	4,96
Michał Drozdowski	98 844	4,09	98 844	4,09
Paweł Feldman	9 336	0,39	9 336	0,39
Marek Ziemak	1 002	0,04	1 002	0,04
Pozostali Akcjonariusze	1 771 687	73,30	1 771 687	73,30
<b>Razem</b>	<b>2 417 199</b>	<b>100,00</b>	<b>2 417 199</b>	<b>100,00</b>

\* - razem z podmiotem powiązanym

\*\* - liczba akcji zarejestrowanych na ZWZA, które odbyło się 12 czerwca 2025 roku

\*\*\* - liczba akcji zarejestrowanych na NWZA, które odbyło się 9 lutego 2023 roku

W okresie sprawozdawczym jak i po nim, do dnia publikacji niniejszego Sprawozdania, nie doszło do zmian w akcjonariacie TI bit studios S.A.

## AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH

	Funkcja	Liczba akcji na dzień przekazania raportu (w szt.)	Liczba akcji na dzień 31.03.2025 (w szt.)	Liczba akcji na dzień 31.12.2024 (w szt.)
Przemysław Marszał	Prezes Zarządu	120 003	120 003	120 003
Grzegorz Miechowski*	Członek Zarządu	170 413	170 413	170 413
Michał Drozdowski	Członek Zarządu	98 844	98 844	98 844
Paweł Feldman	Członek Zarządu	9 336	9 336	9 336
Marek Ziemak	Członek Zarządu	1 002	1 002	1 002
Piotr Wierzbicki	Członek RN	550	550	550
Marcin Kuciapski**	Członek RN	2 940	2 940	2 940

\* - razem z podmiotem powiązanym

\*\* - razem z podmiotem powiązanym

Zgodnie ze złożonymi oświadczeniami, Członkowie Rady Nadzorczej Spółki, poza Panem Marcinem Kuciapskim i Piotrem Wierzbickim nie posiadają akcji 11 bit studios S.A.

W okresie sprawozdawczym jak i po nim, do dnia publikacji niniejszego Sprawozdania, nie doszło do zmian w stanie posiadania akcji Spółki przez osoby zarządzające i nadzorujące 11 bit studios S.A.

## ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

Działalność Spółki, jej sytuacja finansowa oraz wyniki działalności podlegały i mogą w przyszłości podlegać negatywnym zmianom w wyniku zaistnienia któregośkolwiek z czynników ryzyka opisanych poniżej. Wystąpienie nawet niektórych z poniższych czynników ryzyka może mieć istotny negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową i wyniki finansowe Spółki oraz może skutkować utratą części lub całości

zainwestowanego kapitału. Inne czynniki ryzyka i niepewności niż opisane poniżej, w tym także i te, których Spółka nie jest obecnie świadoma lub które uważa za nieistotne, mogą także wywrzeć istotny negatywny wpływ na działalność Spółki jej sytuację finansową i wyniki działalności oraz mogą skutkować utratą części lub całości zainwestowanego kapitału.

### Czynniki ryzyka związane z działalnością operacyjną spółki

#### Ryzyko nieosiągnięcia przez Spółkę celów strategicznych

Celem strategicznym Spółki na najbliższe lata jest zwiększenie skali działalności poprzez kontynuację budowy zdywersyfikowanego portfolio wysokiej jakości gier komputerowych oraz rozwój działalności wydawniczej. Zarząd Spółki zapewnia, że dołoży wszelkich starań, aby Spółka zrealizowała najważniejsze cele strategiczne w najbliższych latach. Niemniej jednak Zarząd Spółki nie może zagwarantować, że wszystkie jego cele strategiczne zostaną osiągnięte. Przyszła pozycja Spółki na rynku gier komputerowych, mająca bezpośredni wpływ na przychody i zyski, uzależniona jest od zdolności wypracowania i wdrożenia strategii rozwoju skutecznej w długim horyzoncie czasowym.

#### Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Spółki

Prace nad poszczególnymi produktami Spółki trwają, zależnie od wielkości projektu, od 12 do 60 miesięcy. Sukces rynkowy danego produktu, mierzony wielkością popytu i przychodami z jego sprzedaży, pozwala Spółce na pokrycie poniesionych wydatków przy procesie produkcji gry i przynosi ewentualne zyski. Wielkość zainteresowania danym produktem i w konsekwencji wysokość przychodów z jego sprzedaży zależy w dużej mierze od zmiennych gustów konsumentów, trudnych do przewidzenia tendencji na rynku gier oraz istniejących produktów konkurencyjnych. Istnieje więc wysokie ryzyko tzw. „nietrafionego” produktu, tj. produktu, którego zakupem potencjalni klienci nie będą zainteresowani, gdyż nie będzie odpowiadał ich preferencjom. Przyczyną może być niska jakość

produktu lub błędne jego zaadresowanie do klientów. Z tego powodu Spółka nie jest w stanie w momencie premiery nowego produktu przewidzieć reakcji odbiorców i w konsekwencji ze znacznym prawdopodobieństwem zdefiniować oczekiwaną wysokość przychodów.

#### Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier

Proces produkcji gry komputerowej jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko opóźnień poszczególnych faz i całego projektu. Poszczególne fazy procesu produkcji następują kolejno po sobie i są uzależnione od wyników bądź całkowitego ukończenia faz poprzednich. Część etapów procesu produkcji jest zależna wyłącznie od zespołu, część natomiast zależy od podmiotów zewnętrznych – kooperantów, partnerów, licencjodawców. Zarząd Spółki ma ograniczony wpływ na terminowość działań innych podmiotów, od których uzależniony jest proces produkcji gry. Możliwe są również opóźnienia w pracy samych zespołów projektowych w wyniku nieprzewidzianych trudności w pracy nad wymagającym produktem, jakim jest gra komputerowa.

Opóźnienie terminów zakończenia produkcji gier komputerowych może mieć negatywny wpływ na osiągnięcie przez Spółkę wyników finansowych w danym okresie rozrachunkowym.

#### Ryzyko związane z wymaganą akceptacją projektu przez producenta platformy zamkniętej

Specyfika działalności Spółki sprawia, że jednym z głównych kanałów dystrybucji tworzonych

## INFORMACJE OGÓLNE

produktów, tj. gier do dystrybucji elektronicznej są platformy zamknięte. 11 bit studios S.A. tworzy gry na platformy zamknięte (konsole) Sony, Microsoft i Nintendo. Wspomniani producenci zastrzegają sobie prawo do weryfikacji produktu, którego wprowadzenie jest planowane na daną platformę. W konsekwencji, Spółka ponosi ryzyko braku akceptacji przez danego producenta platformy zamkniętej produktu, który stworzył.

### Ryzyko związane z rozpoczęciem i prowadzeniem działalności wydawniczej przez Spółkę

W marcu 2014 roku w strukturze Spółki wyodrębniony został nowy dział wydawniczy. Celem powołania nowego działu jest produkcja oraz dystrybucja gier komputerowych, wyprodukowanych przez 11 bit studios S.A. lub deweloperów zewnętrznych z Polski, jak i z zagranicy. Podjęcie przez Spółkę wspomnianej działalności może wiązać się wystąpieniem określonych ryzyk:

#### Ryzyko braku atrakcyjnych tytułów do pozyskania przez wydawnictwo

Podaż atrakcyjnych projektów zewnętrznych jest ograniczona. Może się zdarzyć sytuacja, w której przez dłuższy czas Spółka nie będzie mogła znaleźć produktu, który będzie spełniał wszystkie oczekiwania.

#### Ryzyko silnej konkurencji ze strony innych wydawców

W bezpośrednim otoczeniu konkurencyjnym Spółki znajduje się co najmniej kilka firm poszukujących podobnych produktów, spełniających te same kryteria oceny. Przy ograniczonej podaży atrakcyjnych projektów tym trudniej jest wyróżnić się na tle konkurencji i zaoferować deweloperowi coś unikalnego.

#### Ryzyko pominięcia znaczących trendów rynkowych

Rynek gier zmienia się dynamicznie. Pojawiają się nowe trendy technologiczne. Zbyt późne zauważenie trendu oraz niedostosowanie się do niego może skutkować stratami związanymi ze sprzedażą niemodnych produktów.

#### Ryzyko związane ze wzrostem ceny oprogramowania wykorzystywanego do tworzenia gier

Zmniejszenie dostępności (na skutek zmiany polityki cenowej lub z innych powodów) popularnych silników 3D wykorzystywanych

do tworzenia niezależnych gier spowodować może skomplikowanie procesu twórczego oraz pośrednio wydłużenie czasu wymaganego na stworzenie gry, co skutkować będzie ograniczeniem ilości powstających produktów.

### Ryzyko związane z rosnącą popularnością portali crowd-sourcingowych oraz self-publishingiem

Na skutek rosnącej popularności portali crowd-sourcingowych spada zainteresowanie usługami wydawniczymi, których jedną z ważniejszych wartości było finansowanie lub współfinansowanie produkcji. Największe szanse na sukces w kampanii crowd-sourcingowej mają projekty o dużym potencjale rynkowym, a więc takie, które są interesujące również z perspektywy działalności wydawniczej. Powoduje to utratę wielu potencjalnie dochodowych projektów.

### Rosnąca ilość podmiotów świadczących usługi wydawnicze dla małych i średnich deweloperów

Wzrost ilości firm oferujących usługi wydawnicze polegające na dofinansowywaniu produkcji oraz wsparciu działań marketingowych skutkować może spadkiem cen/prowizji pobieranych za usługi wydawnicze oraz trudnościami w pozyskiwaniu nowych projektów.

### Ryzyko ograniczenia skuteczności działań PR-owych

Malejący zasięg mediów branżowych może znacząco ograniczyć skuteczność działań PR-owych oraz uniemożliwić wykorzystywanie dotychczasowego know-how. W takiej sytuacji, aby skutecznie informować potencjalnych odbiorców o ofercie Spółka może być zmuszona do podejmowania kosztownych działań promocyjnych.

### Ryzyko związane z kluczowymi współpracownikami Spółki

Spółka jest wciąż podmiotem gospodarczym o stosunkowo niewielkich rozmiarach, w szczególności w zakresie struktury zatrudnienia na stanowiskach zarządczych i specjalistycznych. Większość zadań, w szczególności z zakresu współpracy handlowej z kontrahentami wykonują pojedyncze osoby. Najwyżej wykwalifikowaną kadrę menadżerską stanowią jego założyciele. Ewentualna utrata kluczowych współpracowników, którzy mają największą wiedzę i doświadczenie w zakresie zarządzania i działalności operacyjnej mogłaby w krótkim okresie spowodować pogorszenie jakości i terminowości świadczonych usług. W przypadku utrzymania się takiego stanu w średnim i dłuższym okresie mogłoby to skutkować obniżeniem

planowanych zysków Spółki. Działalność Spółki polega na tworzeniu gier komputerowych. Jakość usług i tworzonych produktów uzależniona jest od doświadczenia i umiejętności wykonujących je współpracowników. Utrata współpracowników łączy się z koniecznością rekrutacji, przeszkolenia i przygotowania przez Spółkę nowych osób do pracy.

W umowach o pracę zawartych przez Spółkę z pracownikami oraz innych umowach zawieranych ze współpracownikami zawarte są klauzule dotyczące zakazu świadczenia usług na rzecz innych podmiotów lub kontrahentów po zakończeniu współpracy ze Spółką.

### **Ryzyko związane z trudnościami w pozyskiwaniu doświadczonych pracowników**

System edukacji w Polsce nie przygotowuje absolwentów szkół wyższych do zawodu twórcy gier komputerowych. W efekcie, na lokalnym rynku pracy liczba wykwalifikowanych i doświadczonych pracowników z omawianej branży jest niewielka. W związku z tym Spółka staje przed wyzwaniem znalezienia specjalistów odpowiadających jego wymaganiom. Powyższe ryzyko dotyczy braku wykwalifikowanych pracowników w liczbie odpowiadającej potrzebom dynamicznie rozwijającej się Spółki.

### **Ryzyko związane z zawieraniem przez Spółkę umowami o dzieło w kontekście praw autorskich**

Spółka przy zawieraniu umów z pracownikami, w tym w szczególności z Członkami Zarządu, którzy tworzą najbardziej wykwalifikowaną kadrę zarządzającą Spółki, w pewnej części korzysta z elastycznych form, w tym w szczególności poprzez zawieranie umów o dzieło, a także umów zlecenia. W zawieranych przez Spółkę umowach o dzieło znajdują się postanowienia dotyczące opisu dzieła, jak również zapisy dotyczące przeniesienia praw autorskich do wykonanych dzieł na Spółkę, jak również zapisy dotyczące obowiązującej wykonawcę klauzuli poufności w odniesieniu do materiałów i dokumentów udostępnionych przez Spółkę.

Odnosząc się do zapisów umów o dzieło należy wskazać, że zgodnie z obowiązującymi przepisami w zakresie prawa autorskiego do skutecznego przeniesienia praw autorskich konieczne jest wyszczególnienie w umowie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy. Co istotne, nie jest możliwe przeniesienie praw autorskich do wszystkich pól eksploatacji mających powstać w przyszłości, gdyż zapis umowny tego rodzaju jest nieważny (w przepisie art. 41 ust. 2 ustawa z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim

i prawach pokrewnych wyrażona została bardzo istotna dla praktyki obrotu prawami autorskimi zasada, według której treść umowy mającej za przedmiot prawa autorskie odnosi się tylko do pól eksploatacyjnych, które zostały w niej wyraźnie wymienione).

W świetle szybkiego postępu technologii, również w zakresie tworzenia gier komputerowych, istnieje ryzyko wykorzystania przez Spółkę nabywanych dzieł na polu eksploatacji innym niż wyszczególnione w umowach o przeniesieniu praw autorskich, a co za tym idzie, powstania obowiązku zapłaty na rzecz twórców dodatkowego wynagrodzenia z tego tytułu. Możliwe do zdiagnozowania może być również ryzyko wynikające z art. 44 ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych w zakresie możliwości żądania dodatkowego wynagrodzenia przez twórców w przypadku sukcesu większego niż oczekiwany gier komputerowych korzystających z nabytych od tych twórców praw własności intelektualnej. Roszczenia tego nie można ograniczyć w sposób umowny.

### **Ryzyko związane z zawartymi przez Spółkę umowami licencyjnymi**

Spółka w związku z charakterystyką prowadzonej działalności gospodarczej zawarła szereg umów licencyjnych dotyczących wykorzystania określonego oprogramowania, niezbędnego w toku prowadzonej przez nie działalności. Umowy te nie były zawierane według jednego wzorca, lecz zgodnie z wzorcami stosowanymi przez licencjodawców. Umowy licencyjne zawierają w niektórych przypadkach krótkie okresy wypowiedzenia. Ponadto w wielu wypadkach Licencjodawcy uprawnieni są do rozwiązania jej bez zachowania jakiegokolwiek okresu wypowiedzenia tj. ze skutkiem natychmiastowym. Częstokroć zawarte umowy licencyjne nie uprawniają Spółki do rozprowadzania stworzonego przez nią programu komputerowego w zakresie prowadzonej przez siebie działalności gospodarczej we własnym imieniu. Na gruncie prawa polskiego w zakresie korzystania przez Spółkę z oprogramowania udostępnionego przez licencjodawców zastosowanie znajdują przepisy ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tj. z 2006 roku, Dz. U. nr 90, poz. 631 ze zm.). Ponadto większość umów jako prawo właściwe dla stosunków prawnych powstałych na tle danej umowy przewidują prawo inne niż polskie np. prawo stanu Waszyngton, co w sposób istotny uniemożliwia dokonanie prawidłowej oceny zobowiązań wynikających wobec Spółki z tytułu zawartych umów i zakresu jego odpowiedzialności.

## INFORMACJE OGÓLNE

### Ryzyko związane z umowami zawieranymi z kontrahentami zagranicznymi

Zawierane przez Spółkę umowy z zagranicznymi kontrahentami przewidują także prawo obce jako prawo właściwe dla regulowania stosunków umownych pomiędzy stronami, bądź też nie zawierają wyboru prawa właściwego co wiąże się z koniecznością każdorazowego ustalenia prawa właściwego dla danej umowy. W niektórych przypadkach prawem właściwym okazuje się być prawo obce, w zakresie, którego wiedza Spółki jest ograniczona. Ponadto Spółka zawarła także umowy, w których uzgodniony został zapis na sąd zagraniczny, bądź też w których brak jest wiążącego zapisu na sąd. Rodzi to ryzyko, że w przypadku sporów z danym kontrahentem Spółka zmuszona będzie do prowadzenia sporu przed sądem obcym. Ze względu na nieznaną prawo obcego (zarówno materialnego jak i procesowego) wiąże się to z ryzykiem ponoszenia podwyższonych kosztów obsługi prawnej w kraju i za granicą.

Ze względu na brak uregulowania kwestii wyboru prawa nie sposób również jednoznacznie ocenić ważności poszczególnych zapisów, np. w zakresie odpowiedzialności stron umowy za niewykonanie lub nienależyte wykonanie zobowiązań.

### Ryzyko związane ze strukturą akcjonariatu Spółki

Na dzień publikacji niniejszego Raportu półrocznego za I półrocze 2025 roku, akcjonariusze założyciele posiadają, bezpośrednio i pośrednio, łącznie 389 260 akcji Spółki, które stanowią 16,10 proc. kapitału i uprawniają łącznie do 16,10 proc. ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu. W przypadku działania ww. akcjonariuszy w porozumieniu, będą oni mieli istotny wpływ na działalność Spółki. Ponadto uwzględniając okoliczność, że wspomniani akcjonariusze są

jednocześnie członkami organów Spółki, mają oni znaczącą możliwość decydowania o uchwałach podejmowanych przez Walne Zgromadzenie we wszystkich istotnych dla Spółki sprawach.

### Ryzyko związane z umowami dystrybucyjnymi i umowami licencyjnymi

Spółka zawarła szereg umów dystrybucyjnych lub umów licencyjnych dotyczących zasad dystrybuowania lub udostępniania gier utworzonych przez Spółkę na różnego rodzaju platformach lub nośnikach danych. Znacząca część z tych umów poddana została reżimowi i podlega regulacjom innym niż prawo polskie (np. prawo angielskie, niemieckie, stanu Teksas lub inne).

Poddanie stosunków umownych regulacjom innego kraju niż Polska pociąga za sobą ryzyko nieprawidłowej lub niedostatecznej oceny skutków prawnych zawartych umów oraz właściwej interpretacji poszczególnych postanowień. W razie ewentualnego sporu z kontrahentami, z którymi Spółka zawarła w/w umowy, koniecznym będzie skorzystanie z usług doradców i profesjonalnych pełnomocników z państw obcych, co może narazić Spółkę na znaczne koszty.

Ponadto w każdej z tych umów zawarte zostały postanowienia ograniczające możliwość udzielania informacji podmiotom trzecim w zakresie w jakim informacje te mogą stanowić informacje poufne. Spółka zobowiązana jest zapewnić ochronę otrzymanych od kontrahentów informacji poufnych na poziomie co najmniej nie gorszym niż ochrona, którą zapewnia własnym informacjom poufnym. Naruszenie przez Spółkę w/w zobowiązania do ochrony informacji pociągać może odpowiedzialność odszkodowawczą Spółki za wyrządzoną tym naruszeniem szkodę.

## Czynniki ryzyka związane z otoczeniem, w jakim Spółka prowadzi działalność

### Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną w krajach sprzedaży Spółki

Działalność Spółki zależy od sytuacji makroekonomicznej panującej na rynkach, na których dystrybuuje lub zamierza dystrybuować produkty. Efektywność, a w szczególności rentowność prowadzonej przez Spółkę działalności gospodarczej zależy m.in. od tempa wzrostu gospodarczego, poziomu konsumpcji społeczeństwa, polityki fiskalnej i pieniężnej państwa, inflacji. Wszystkie te czynniki wywierają pośrednio wpływ na przychody i inne wyniki finansowe osiągnięte przez Spółkę. Mogą także

wywierać wpływ na realizację założonej przez Spółkę strategii rozwoju.

### Ryzyko zmiennego otoczenia prawnego

Przepisy prawa w Polsce ulegają dość częstym zmianom. Zmianom ulegają także interpretacje prawa oraz praktyka jego stosowania. Przepisy mogą ulegać zmianom na korzyść przedsiębiorców, lecz mogą także powodować negatywne skutki. Zmieniające się przepisy prawa lub różne jego interpretacje, zwłaszcza w odniesieniu do prawa podatkowego, prawa działalności gospodarczej, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych czy prawa z zakresu papierów wartościowych mogą wywołać



negatywne konsekwencje dla Spółki. Szczególnie częste i niebezpieczne są zmiany interpretacyjne przepisów podatkowych. Brak jest jednolitości w praktyce organów skarbowych i orzecznictwie sądowym w sferze opodatkowania. Przyjęcie przez organy podatkowe interpretacji prawa podatkowego innej niż przyjęte przez Spółkę może implikować pogorszenie jego sytuacji finansowej, a w efekcie ujemnie wpłynąć na osiągnięte wyniki i perspektywy jej rozwoju.

Przepisy w/w gałęzi prawa podlegają częstym zmianom, wskutek czego traktowanie przedsiębiorców przez organy administracyjne i sądy cechuje pewna niekonsekwencja i nieprzewidywalność. Obowiązujące regulacje zawierają również pewne sprzeczne przepisy i niejasności, które powodują różnice w opiniach co do interpretacji prawnej przepisów zarówno między organami państwowymi jak i między organami państwowymi i Spółkami.

Dla przykładu rozliczenia podatkowe mogą być przedmiotem kontroli władz, które w razie wykrycia nieprawidłowości uprawnione są do obliczania zaległości podatkowych wraz z odsetkami. Deklaracje podatkowe spółek mogą zostać poddane kontroli władz skarbowych przez okres pięciu lat, a niektóre transakcje przeprowadzane w tym okresie, w tym transakcje z podmiotami powiązanymi, mogą zostać zakwestionowane do celów podatkowych przez właściwe władze skarbowe. W efekcie kwoty wykazane w sprawozdaniach finansowych mogą ulec zmianie w późniejszym terminie po ostatecznym ustaleniu ich wysokości przez władze skarbowe.

Szczególnie istotnymi z punktu widzenia gałęziami prawa, których zmiana wywoływać może istotny wpływ na działalność gospodarczą prowadzoną przez Spółkę są:

- prawo autorskie i prawa pokrewne,
- prawo handlowe,
- prywatne prawo gospodarcze,
- prawo podatkowe,
- prawo pracy,
- prawo ubezpieczeń społecznych,
- prawo papierów wartościowych.

Niewątpliwie znaczna część tych dziedzin prawa charakteryzuje się dużą zmiennością regulacji. Szczególny wpływ na działalność Spółki ma prawo autorskie i prawa pokrewne, którego normy są ściśle uzależnione od regulacji unijnych i dokonywanych w tym zakresie przez Parlament Europejski lub Komisję Europejską zmian, ale również od prawa

polskiego różniącego się w niektórych aspektach od norm prawa innych państw członkowskich. Również specyfika prowadzonej przez Spółkę działalności powoduje, że na jego działalność wpływać mogą zmiany regulacji w Stanach Zjednoczonych.

Istnieje znaczne ryzyko zmiany przepisów w każdej z tych dziedzin prawa zważywszy, że część z nich jest nadal w fazie dostosowywania do wymagań unijnych. Ewentualne zmiany prawa będą miały zawsze wpływ na otoczenie prawne Spółki wywołując obowiązek dostosowania się do nich. Każda zmiana regulacji normatywnej wywołuje problemy w szczególności związane z wątpliwościami interpretacyjnymi nowych przepisów, co stwarza ryzyko rozbieżności w praktyce organów władzy publicznej, w tym sądownictwa. Niejednoznaczność wykładni dokonywanych przepisów przez organy władzy publicznej, sądownictwa (w tym wspólnotowego) komplikuje funkcjonowanie w polskim systemie prawnym niezharmonizowanym z systemem unijnym.

#### Ryzyko zmienności kursów walutowych

Z tytułu prowadzonej działalności Spółka narażona jest na ryzyko zmienności kursów walutowych. Ponieważ sprzedaż produktów Spółki skierowana jest na rynki zagraniczne (Ameryka Północna, Europa Zachodnia, Europa Środkowo-Wschodnia, Chiny oraz Japonia), dominującymi walutami rozliczeniowymi w transakcjach zagranicznych są: dolar amerykański (85-proc. udział) i euro (13 proc.). W konsekwencji, wartość przychodów Spółki jest ujemnie skorelowana z wartością polskiej waluty. Wraz z umacnianiem się polskiego złotego obniżeniu może ulec poziom generowanych przychodów ze sprzedaży gier komputerowych w przeliczeniu na PLN.

#### Ryzyko związane z otoczeniem konkurencyjnym

W przypadku Spółki ryzyko związane z konkurencją wynika przede wszystkim ze znacznych trudności w zdefiniowaniu i charakterystyce podmiotów konkurencyjnych ze względu na istotne rozproszenie rynku. W przypadku ujawnienia się konkurencji silniejszej niż oczekiwana, sytuacja taka może wpłynąć na obniżenie zainteresowania oferowanymi przez Spółkę produktami. Ponadto, w wyniku zwiększenia liczby podmiotów oferujących podobne produkty na te same platformy, możliwe jest zwiększenie trudności w uzyskiwaniu zezwoleń od producentów platform na produkcję gier dla określonej platformy.

#### Ryzyko związane z rozwojem branży, w której działa Spółka

## INFORMACJE OGÓLNE

Spółka prowadzi działalność na rynku gier komputerowych przeznaczonych do bezpośredniej dystrybucji na platformy sprzętowe mobilne oraz stacjonarne. Koniunktura w branży gier komputerowych i popyt na produkty są wypadkowymi wielu czynników, takich jak np. wzrost gospodarczy i co za tym idzie wzrost zamożności społeczeństw oraz poziom ich konsumpcji, tempo oraz kierunki rozwoju rynku informatycznego, konkurencja oraz rozwój nowych,

innowacyjnych technologii i usług. Spółka nie ma wpływu na wymienione czynniki.

### Ryzyko zdarzeń nieprzewidywalnych

W związku z możliwością zajścia zdarzeń nieprzewidywalnych, takich jak kataklizmy czy konflikty zbrojne, istnieje ryzyko pogorszenia się sytuacji gospodarczej na rynku światowym oraz polskim. Zdarzenie takie może mieć istotny wpływ na kondycję ekonomiczną Spółki.

## KLUCZOWE OSIĄGNIĘCIA SPÓŁKI W I PÓŁROCZU 2025 ROKU

Głównymi czynnikami mającymi wpływ na przychody 11 bit studios S.A. w pierwszych sześciu miesiącach 2025 roku były sprzedaż gier „The Alters” i „Frostpunk 2” a także „The Invincible”, „The Thaumaturge” oraz „INDIKA” (trzy ostatnie to tytuły z wydawnictwa) wspierana przez solidne

przychody ze sprzedaży starszych produkcji (tzw. „back catalogue”) na czele z „Frostpunkiem”, „This War of Mine”, „Moonlighter” oraz „Children of Morta”. Monetyzacja wspierana była akcjami promocyjno-wyprzedażowymi (np. Publisher Sale na Steam i na innych platformach sprzedażowych).

### Produkcja gier

W obszarze produkcji gier własnych 11 bit studios S.A. w I półroczu 2025 roku kontynuowało produkcję „The Alters” (premiera miała miejsce 13 czerwca 2025 roku), konsolowej wersji „Frostpunka 2” (zadebiutuje 18 września 2025 roku) oraz dodatków do tej gry, które mają debiutować w kolejnych kwartałach. Łączne nakłady Spółki na produkcję gier w okresie sprawozdawczym wyniosły 20 431 531 PLN wobec 29 611 891 PLN rok wcześniej. Wymieniona kwota uwzględniała również wydatki na finansowanie produkcji gier z wydawnictwa.

Premiera „The Alters” poprzedzona była intensywną kampanią marketingową. Jej strategicznym elementem były, zakończone 15 maja 2025 roku, dwudniowe pokazy gry (tzw. hands-on). Na zaproszenie Spółki do Warszawy przyjechało kilkudziesięciu gości z całego świata, w tym przedstawiciele najważniejszych, globalnych mediów gromowych i topowi influencerzy. Czerwcową premiera gry (tytuł został wydany w wersji na komputery PC oraz konsole Xbox X/S oraz PS5, został też udostępniony w usłudze Game Pass prowadzonej przez Microsoft Corporation) w pełni spełniła założenia biznesowe i finansowe Spółki. W szczytowym momencie w „The Alters” grało równocześnie 18 120 graczy a tytuł był w ścisłej czołówce listy bestsellerów Steam. Dobrą sprzedaż napędzały bardzo pozytywne recenzje mediów branżowych oraz opinie graczy (użytkowników). Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania średnia ocen profesjonalistów, według serwisu Metacritic, to 85 pkt. dla wersji na komputery PC.

Dla wersji na konsolę Xbox X/S jest to 86 pkt. a dla wersji na konsolę PS5 wskaźnik sięga 83 pkt. W przypadku ocen od użytkowników indywidualnych (również według Metacritic) jest to odpowiednio: 8,2 pkt (na 10 możliwych) oraz po 9,0 pkt. dla obu konsol. 8 lipca 2025 roku Spółka poinformowała (Raportem bieżącym nr 15/2025), że łączna sprzedaż gry „The Alters” w wersji na komputery PC oraz konsole Xbox X/S i PS5 do dnia 7 lipca 2025 roku (włącznie) wyniosła 280 000 sztuk. Wartość ta jest pomniejszona o zwrócone sztuki i kopie testowe przekazane za darmo, np. recenzentom gry. Sprzedaż ta uwzględniała również wyniki sprzedażowe osiągnięte w trakcie przedsprzedaży na platformach Xbox X/S i PS 5 odnotowane w okresie od dnia 24 kwietnia 2025 roku do czerwcowej premiery gry. Ponadto Spółka poinformowała, że liczba zapisów na wishlist (lista życzeń) dla „The Alters” na platformie Steam, na dzień publikacji Raportu bieżącego, przekraczała 1 milion. Podana liczba obejmowała wyłącznie aktywne zapisy i nie uwzględniała użytkowników, którzy już nabyli grę lub usunęli ją z listy życzeń.

W kolejnych tygodniach od premiery „The Alters” do dnia publikacji niniejszego Sprawozdania, 11 bit studios S.A. intensywnie pracowało nad usuwaniem niedociągnięć gry, w tym zgłaszanych przez użytkowników. Pierwszy hotfix 1.0.2 został udostępniony 26 czerwca 2025 roku, a pierwszy patch 1.1.0, znacząco poprawiający jakość rozgrywki, 14 lipca 2025 roku. Zespół deweloperski intensywnie



pracuje nad kolejnymi usprawnieniami „The Alters” w tym pierwszym płatnym dodatkiem (DLC), który trafi do fanów w perspektywie kilku kwartałów.

Podobnie intensywne prace nad rozwojem gry prowadził w okresie sprawozdawczym zespół deweloperski „Frostpunka 2”. Ich efektem był m.in. wydany 8 maja 2025 roku tzw. patch 1.3, który adresował część uwag zgłaszanych do gry przez fanów. Zespół deweloperski (na dzień publikacji Sprawozdania liczył 66 osób) kontynuował też prace nad stworzeniem wersji konsolowej „Frostpunka 2”, która ma zadebiutować 18 września 2025 roku i płatnych dodatków do gry, które będą debiutowały w kolejnych kwartałach, i które również mają za zadanie wydłużenie monetyzacji gry.

### Pion wydawniczy

W I półroczu 2025 roku w obszarze wydawniczym działalność 11 bit studios S.A. skupiała się, oprócz monetyzacji tytułów, które miały premiery we wcześniejszych kwartałach i latach, czyli „The Invincible”, „The Thaumaturge”, „INDIKA” i „Creatures of Ava” oraz „Moonlighter” i „Children of Morta” na produkcji i premierach kolejnych gier tworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie oraz pozyskiwaniu nowych tytułów do portfela wydawniczego. Na dzień sprawozdawczy portfel wydawniczy 11 bit studios S.A. liczył dwie pozycje, czyli „Moonlighter 2: The Endless Vault” (producentem gry jest hiszpańskie studio Digital Sun) oraz „Death Howl”, za którym stoi duńskie studio The Outer Zone. Pierwszy z tytułów, o czym

W obszarze produkcji gier własnych Spółka w I półroczu 2025 roku intensyfikowała, zainicjowane pod koniec zeszłego roku prace nad pierwszą grą typu „platformowego” - „Frostpunkiem 1886”. Gra, która ma być rozbudowaną i zmodernizowaną (przeniesioną na nowy silnik Unreal Engine 5) wersją pierwszego „Frostpunka”, ma zadebiutować już w 2027 roku. Docelowo grę stworzy około 30-osobowy team. Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania zespół liczył już 15 osób. W dniu publikacji Sprawozdania Spółka prowadziła też prace koncepcyjne nad kolejną pozycją własną - grą o kodowej nazwie P12. Zespół odpowiedzialny za to przedsięwzięcie liczy obecnie sześć osób. Z początkiem sierpnia ruszyły też prace koncepcyjne nad grą P13. W perspektywie kilku kolejnych kwartałów 11 bit studios S.A., zamierza uruchomić prace koncepcyjne nad kolejnymi tytułami własnymi (P14 i P15).

Spółka zakomunikowała już po okresie sprawozdawczym (Raportem bieżącym nr 16/2025 z dnia 19 sierpnia 2025 roku), trafi do sprzedaży, w wersji na komputery PC, 23 października 2025 roku (w formule Early Access). Premiera wersji konsolowej planowana jest w terminie późniejszym. „Moonlighter 2: The Endless Vault” jest kontynuacją największego hitu z wydawnictwa 11 bit studios S.A., który trafił do sprzedaży w 2018 roku i do końca czerwca 2025 roku przyniósł Spółce ponad 82 mln PLN przychodów. Druga z gier również zadebiutuje w bieżącym roku, ale data premiery nie została jeszcze wyznaczona. W dniu premiery „Death Howl” będzie dostępny w wersji na komputery PC.

### Pozostałe wydarzenia

24 kwietnia 2025 roku Zarząd 11 bit studios S.A. przyjął kierunki strategicznego rozwoju Spółki. W kilkuletniej perspektywie działalność 11 bit studios S.A. skupiać się będzie na trzech filarach. Pierwszym będzie produkcja całkowicie nowych gier bazujących na nowych lub już istniejących IP Spółki, za których tworzenie odpowiadały będą wewnętrzne zespoły deweloperskie. Ten filar, „new games internal dev”, ma skupiać się na budowaniu szans na nowe, duże, produktowe i komercyjne sukcesy spółki. Drugim obszarem aktywności będzie wieloletni rozwój wybranych gier własnych Spółki posiadających dużą bazę graczy, tak zwane „platform games”. W założeniu będzie to filar

stabilizujący i redukujący ryzyko oraz rozwijający własne IP 11 bit studios S.A. Trzecim obszarem ma być rozwój wydawnictwa. Pion wydawniczy ma za zadanie dywersyfikować biznes Spółki oraz dawać szanse na dodatkowe sukcesy per gra.

12 czerwca 2025 roku zwyczajne walne zgromadzenie akcjonariuszy Spółki zdecydowało o przeznaczeniu zysku netto wypracowanego przez Spółkę w 2024 roku w wysokości 6 889 150 PLN na kapitał zapasowy.

## INFORMACJE OGÓLNE

**OPIS ISTOTNYCH POSTĘPOWAŃ TOCZĄCYCH SIĘ PRZED SĄDEM,  
ORGANEM WŁAŚCIWYM DLA POSTĘPOWANIA ARBITRAŻOWEGO  
LUB ORGANEM ADMINISTRACJI PAŃSTWOWEJ**

19 lutego 2025 roku, Spółka otrzymała pozew dotyczący odwołania od wypowiedzenia umowy o pracę. Wartość przedmiotu sporu wskazana w pozwie przez powoda, w oparciu o art. 23(1) Kodeksu Postępowania Cywilnego, to 110 484 PLN. Postępowanie prowadzone jest przed Sądem Rejonowym, Wydział Pracy i Ubezpieczeń

Spółecznych, który wyznaczył termin rozprawy na 1 grudnia 2025 roku.

Poza postępowaniem opisanym powyżej, Spółka nie jest przedmiotem ani stroną żadnych istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji państwowej.



# OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A.

ŚRÓDROCZNE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW .....	63
ŚRÓDROCZNE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWE .....	65
ŚRÓDROCZNE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH .....	68
INFORMACJA O KREDYTACH I POŻYCZKACH W I PÓŁROCZU 2025 ROKU .....	70
INFORMACJE O POŻYCZKACH UDZIELONYCH W I PÓŁROCZU 2025 ROKU .....	70
INFORMACJA O PORĘCZENIACH I GWARANCJACH UDZIELONYCH W I PÓŁROCZU 2025 ROKU ORAZ INNYCH ISTOTNYCH POZYCJACH POZABILANSOWYCH .....	70
INFORMACJA O AKTUALNEJ SYTUACJI GOSPODARCZEJ I FINANSOWEJ SPÓŁKI, A TAKŻE OCENA ZARZĄDZANIA ZASOBAMI FINANSOWYMI .....	70
OPIS I OCENA CZYNNIKÓW ORAZ NIETYPOWYCH ZDARZEŃ MAJĄCYCH WPŁYW NA WYNIK SPÓŁKI W I PÓŁROCZU 2025 ROKU .....	70

## ŚRÓDROCZNE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW

	od 01.01.2025 do 30.06.2025 (niebadane)	od 01.01.2024 do 30.06.2024 (niebadane)	Zmiana r/r (w proc.)
<b>Działalność kontynuowana</b>			
Przychody ze sprzedaży	57 241 575	30 760 568	86,09
Pozostałe przychody operacyjne	1 170 934	4 599	25 360,62
<b>Razem przychody z działalności operacyjnej</b>	<b>58 412 509</b>	<b>30 765 167</b>	<b>89,87</b>
Amortyzacja	(10 946 880)	(2 917 748)	275,18
Zużycie surowców i materiałów	(301 072)	(509 242)	(40,88)
Usługi obce	(18 676 655)	(17 262 742)	8,19
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	(7 711 456)	(13 316 140)	(42,09)
Podatki i opłaty	(870 132)	(502 670)	73,10
Pozostałe koszty operacyjne	(1 625 572)	(1 608 765)	1,04
Utrata wartości aktywów niematerialnych i prawnych	(212 021)	-	-
<b>Razem koszty działalności operacyjnej</b>	<b>(40 343 788)</b>	<b>(36 117 307)</b>	<b>11,70</b>
<b>Zysk na działalności operacyjnej</b>	<b>18 068 721</b>	<b>(5 352 141)</b>	<b>-</b>
Przychody finansowe	844 949	1 423 440	(40,64)
Koszty finansowe	(8 169 506)	(615 425)	1 227,46
Udział w zysku/(stracie) jednostki stowarzyszonej	(285 968)	4 672 195	-
<b>Zysk przed opodatkowaniem</b>	<b>10 458 196</b>	<b>128 069</b>	<b>8 066,06</b>
Podatek dochodowy	(1 975 291)	(605 874)	226,02
<b>ZYSK NETTO</b>	<b>8 482 905</b>	<b>(477 805)</b>	<b>-</b>
<b>Zysk netto na akcję:</b>			
Zwykły	3,51	(0,20)	-
Rozwodniony	3,51	(0,20)	-
<b>ZYSK NETTO</b>	<b>8 482 905</b>	<b>(477 805)</b>	<b>-</b>
<b>Pozostałe całkowite dochody</b>		-	
<b>SUMA CAŁKOWITYCH DOCHODÓW</b>	<b>8 482 905</b>	<b>(477 805)</b>	<b>-</b>

W I półroczu 2025 roku 11 bit studios S.A. miało 57 241 575 PLN przychodów ze sprzedaży, czyli 86,09 proc. więcej niż w analogicznym okresie 2024 roku, gdy wyniosły 30 760 568 PLN. Wzrost przychodów wynikał przede wszystkim z poszerzenia portfolio produktowego Spółki o dwa nowe tytuły własne, które debiutowały w ostatnich miesiącach. W okresie sprawozdawczym (13 czerwca 2025 roku) do sprzedaży trafił „The Alters” (w wersji na komputery PC oraz konsole Xbox X/S i PS5), a od 20 września 2024 roku w sprzedaży jest „Frostpunk 2” (w wersji na komputery PC). W konsekwencji, przychody ze sprzedaży gier własnych odpowiadały już za 80 proc. przychodów 11 bit studios S.A. w I półroczu 2025 roku. Przed rokiem wskaźnik wynosił 48 proc.

Spółka w okresie sprawozdawczym, podobnie jak we wcześniejszych okresach, konsekwentnie kładła duży nacisk na ścisłą kontrolę kosztów operacyjnych. W skali całego półrocza wyniosły 40 343 788 PLN, czyli były tylko o 11,70 proc. większe

niż w okresie porównawczym. Wzrost kosztów operacyjnych Spółki był w głównej mierze pochodną wyższych, aż o 275,18 proc. rok do roku kosztów amortyzacji, która w I półroczu 2025 roku wyniosła 10 946 880 PLN wobec 2 917 748 PLN rok wcześniej. Zmiana w tej pozycji wynikała z rozpoczęcia, już od dnia premiery rynkowej gry, amortyzacji „The Alters” oraz amortyzacji „Frostpunka 2” (od IV kwartału 2024 roku). Oba tytuły będą amortyzowane metodą degresywną przez okres siedmiu lat. Wzrost, o 8,19 proc. rok do roku, do 18 676 655 PLN, zanotowały też wydatki 11 bit studios S.A. na usługi obce. Było to pochodną większych nakładów marketingowych związanych z przygotowaniami do premiery „The Alters” oraz tytułów z wydawnictwa, które mają zadebiutować w kolejnych miesiącach bieżącego roku. Na pozycję usługi obce składały się również koszty tantiem wypłacanych zewnętrznym deweloperom (dla których Spółka świadczy usługi wydawnicze) oraz koszty współpracowników (umowy B2B). Wyraźny, 42,09-proc. spadek dotknął z kolei kosztów

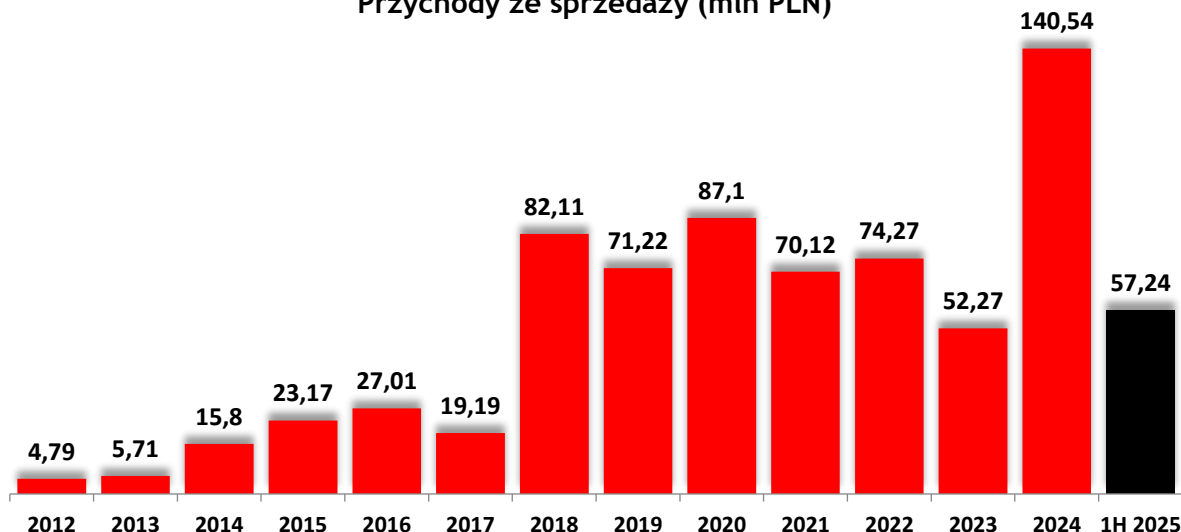




wynagrodzeń co było konsekwencją rozwiązania niegotówkowej rezerwy tworzonej w przeszłości w związku z funkcjonującym w Spółce Programem Motywacyjnym na lata 2021-2025 z uwagi na brak szans realizacji tego Programu. Wspomniana rezerwa w I półroczu 2024 roku miała wartość

3 872 356 PLN. Istotną pozycją pozostałych kosztów operacyjnych Spółki w I półroczu 2025 roku były też pozostałe koszty rodzajowe. Wyniosły 1 625 572 PLN. Na tę kwotę składały się m.in. koszty reklam i podróży służbowych.

### Przychody ze sprzedaży (mln PLN)



Szybszy wzrost przychodów ze sprzedaży w I półroczu 2025 roku, w zestawieniu z wolniejszym wzrostem kosztów operacyjnych sprawił, że w okresie sprawozdawczym 11 bit studios S.A. wykazało 18 068 721 PLN zysku operacyjnego. Rok wcześniej na tym poziomie strata operacyjna Spółki sięgała 5 352 141 PLN. Rentowność operacyjna 11 bit studios S.A. w pierwszych sześciu miesiącach bieżącego roku wyniosła zatem 31,57 proc. Wynik EBITDA Spółki w I półroczu 2025 roku sięgnął 29 015 601 PLN (rentowność na poziomie 50,69 proc.) wobec minus 2 434 393 PLN w okresie porównawczym.

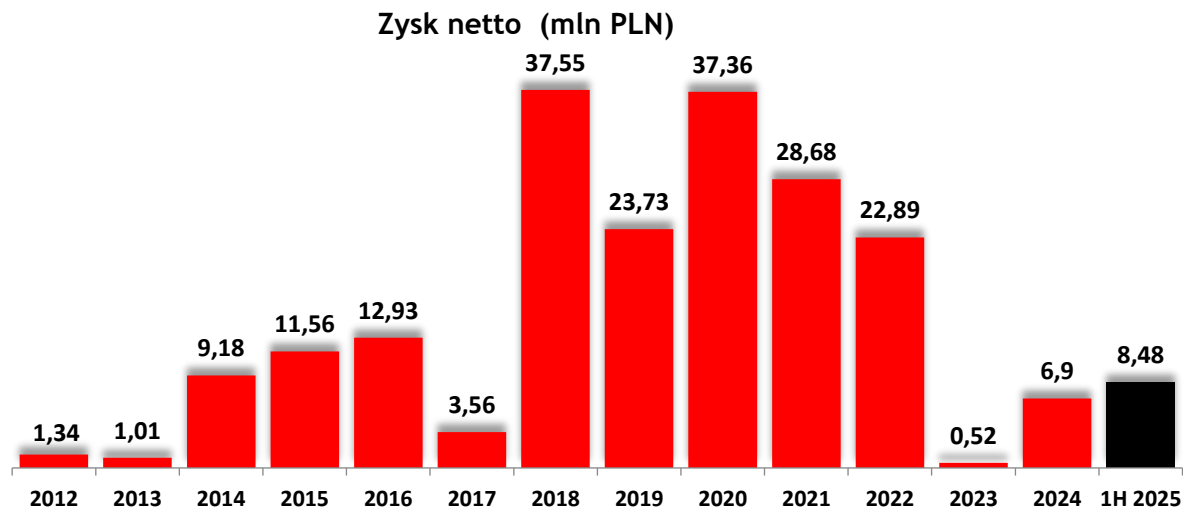
Utrzymujące się na wysokim poziomie stopy procentowe sprawiły, że posiadane zasoby gotówkowe zapewniły 11 bit studios S.A., w I półroczu 2025 roku, 563 269 PLN przychodów odsetkowych wobec 564 478 PLN rok wcześniej. Znacznie słabiej niż rok wcześniej prezentowały się pozostałe przychody finansowe, które wyniosły 281 680 PLN wobec 858 962 PLN w I półroczu 2024 roku. Na tę pozycję składał się m.in. zysk z przeszacowania wartości akcji Starward Industries S.A. posiadanych przez 11 bit studios S.A. Na wysoką bazę sprzed roku składały się z kolei zyski z tytułu przeszacowania wartości posiadanych przez Spółkę nadwyżek gotówkowych (w walutach obcych) będących pochodną osłabienia (w I półroczu 2024 roku) PLN

wobec USD i EUR. W okresie sprawozdawczym polska waluta radziła sobie znacznie lepiej do walut obcych, szczególnie do dolara amerykańskiego, co dla 11 bit studios S.A. oznaczało duże, niegotówkowe koszty finansowe. Łącznie, w I półroczu 2025 roku wyniosły aż 8 169 506 PLN wobec 615 425 PLN rok temu z czego różnice kursowe wyniosły aż 7 889 057 PLN. Pozostałą część kosztów finansowych stanowiły m.in. koszty odsetek od kredytu inwestycyjnego, który Spółka zaciągnęła pod koniec 2018 roku w PKO BP S.A. W konsekwencji, saldo operacji finansowych 11 bit studios S.A. w I półroczu 2025 roku, uwzględniające również udziały w wyniku Fool's Theory Sp. z o.o. (podmiot stowarzyszony) wyniosło minus 7 610 525 PLN wobec 5 480 210 PLN na plusie w okresie bazowym.

Negatywny wpływ operacji finansowych sprawił, że w pierwszych sześciu miesiącach bieżącego roku zysk brutto 11 bit studios S.A. sięgnął 10 458 196 PLN wobec 128 069 PLN zysku przed rokiem. Zmiana wyniosła zatem aż 8 066,06 proc. Naliczony w okresie sprawozdawczym Spółce podatek dochodowy wyniósł 1 975 291 PLN. W okresie porównawczym naliczony podatek sięgał 605 874 PLN. Uwzględnił m.in. ulgę podatkową IP Box, z której skorzystała Spółka. W I półroczu 2025 roku ulga IP Box sięgnęła 1 711 693 PLN. W I półroczu poprzedniego roku było to 670 321 PLN.

W konsekwencji, na poziomie netto 11 bit studios S.A. w I półroczu 2025 roku zanotowało 8 482 905 PLN zysku (3,51 PLN na akcję) wobec 477 805 PLN straty netto w okresie porównawczym. Strata netto

wyniosła wówczas po 0,20 PLN na każdą akcję Spółki.



## ŚRÓDROCZNE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

Suma bilansowa Spółki na 30 czerwca 2025 roku wynosiła 265 606 447 PLN, czyli była o 1,26 proc.

większa niż pół roku wcześniej, gdy miała wartość 262 302 617 PLN.

	30.06.2025 (niebadane)	Udział (proc)	31.12.2024 (badane)	Udział (proc)
<b>AKTYWA</b>				
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>177 214 328</b>	<b>66,72</b>	<b>169 650 820</b>	<b>64,68</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	21 587 334	8,13	22 403 337	8,54
Prawo wieczystego użytkowania gruntu	4 084 374	1,54	4 112 515	1,57
Aktywa niematerialne	138 269 236	52,06	128 778 863	49,10
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	7 108 158	2,68	8 472 130	3,23
Inwestycje w jednostki stowarzyszone	4 592 451	1,73	4 878 419	1,86
Pozostałe aktywa	461 729	0,17	84 344	0,03
Inwestycje długoterminowe	1 018 383	0,38	742 765	0,28
Instrumenty finansowe (IRS)	92 663	0,03	178 448	0,07
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>88 392 119</b>	<b>33,28</b>	<b>92 651 796</b>	<b>35,32</b>
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	34 983 515	13,17	20 835 838	7,94
Należności z tytułu podatku dochodowego	297 195	0,11	244 504	0,09
Towary	51 316	0,02	54 149	0,02
Pozostałe aktywa	1 049 902	0,40	994 226	0,38
Instrumenty finansowe (IRS)	37 065	0,01	59 483	0,02
Aktywa finansowe krótkoterminowe	57 912	0,02	5 011 394	1,91
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	51 915 214	19,55	65 452 202	24,95
<b>AKTYWA RAZEM</b>	<b>265 606 447</b>	<b>100</b>	<b>262 302 617</b>	<b>100</b>

	30.06.2025 (niebadane)	Udział (proc)	31.12.2024 (badane)	Udział (proc)
<b>PASYWA</b>				
<b>Kapitał własny</b>	<b>237 961 923</b>	<b>89,59</b>	<b>229 918 534</b>	<b>87,65</b>
Kapitał podstawowy	241 720	0,09	241 720	0,09
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną	18 232 710	6,86	18 232 710	6,95
Kapitał zapasowy	184 960 557	69,64	178 071 407	67,89
Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach	26 034 031	9,80	26 473 547	10,09
Zyski zatrzymane	8 492 905	3,20	6 899 150	2,63
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	<b>3 927 388</b>	<b>1,48</b>	<b>4 553 101</b>	<b>1,74</b>
Kredyty	3 150 000	1,19	3 780 000	1,44
Rezerwy pracownicze i pozostałe	31 420	0,01	26 118	0,01
Zobowiązania z tytułu leasingu	745 968	0,28	746 983	0,28
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>23 717 136</b>	<b>8,93</b>	<b>27 830 983</b>	<b>10,61</b>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	3 646 678	1,37	4 651 132	1,77
Zobowiązania z tytułu tantiem	4 384 370	1,65	8 408 341	3,21
Kredyty	1 260 000	0,47	1 260 000	0,48
Rezerwy pracownicze i pozostałe	1 568 539	0,59	2 494 149	0,95
Zobowiązania z tytułu leasingu	15 256	0,01	15 252	0,01
Zobowiązania z tytułu umów z klientami	12 842 293	4,84	11 002 109	4,19
<b>Zobowiązania razem</b>	<b>27 644 524</b>	<b>10,41</b>	<b>32 384 084</b>	<b>12,35</b>
<b>PASYWA RAZEM</b>	<b>265 606 447</b>	<b>100</b>	<b>262 302 617</b>	<b>100</b>

W aktywach Spółki na koniec czerwca 2025 roku dominującą część (66,72 proc.) stanowiły aktywa trwałe. Miały wartość 177 214 328 PLN wobec 169 650 820 PLN na koniec 2024 roku (wzrost o 4,46 proc.). Na koniec 2024 roku aktywa trwałe miały 64,68-proc. udział w aktywach 11 bit studios S.A. ogółem. Główną składową aktywów trwałych na koniec I półrocza 2025 roku były aktywa niematerialne. Miały wartość 138 269 236 PLN wobec 128 778 863 PLN pół roku wcześniej (zmiana o 7,37 proc.) a ich udział w sumie bilansowej Spółki wzrósł do 52,06 proc. wobec 49,10 proc. na koniec 2024 roku. Na pozycję aktywa niematerialne składały się przede wszystkim (107 028 777 PLN) zamortyzowane częściowo nakłady na gry własne, w tym „The Alters” i „Frostpunk 2” i z wydawnictwa, które trafiły do sprzedaży w okresie sprawozdawczym lub we wcześniejszych okresach. Liczącą się pozycją (27 615 514 PLN) były też nakłady na niezakończone prace rozwojowe, czyli wydatki na konsolowe wersje „Frostpunk 2” i dodatki do tej gry oraz produkcje z wydawnictwa, czyli „Moonlighter 2: The Endless Vault” i „Death Howl”. Wyraźnie mniejszą od aktywów niematerialnych pozycją aktywów trwałych 11 bit studios S.A. na 30 czerwca 2025 roku były rzeczowe aktywa trwałe, które miały wartość 21 587 334 PLN wobec 22 403 337 PLN pół roku wcześniej. Największą pozycją rzeczowych aktywów trwałych Spółki była nieruchomość przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie, którą Spółka nabyła pod koniec 2018 roku z przeznaczeniem na nowe biuro.

Liczącymi się pozycjami aktywów trwałych były aktywa finansowe długoterminowe, czyli udziały w Fool's Theory Sp. z o.o. i Starward Industries S.A. Ich wartość, na 30 czerwca 2025 roku wynosiła odpowiednio: 4 592 451 PLN (5,86 proc. mniej niż pół roku wcześniej z uwagi na ujemny wynik netto wykazany przez bielską spółkę w I półroczu 2025 roku przypadający na 11 bit studios S.A.) i 1 018 383 PLN. W tym przypadku zmiana wyniosła 37,11 proc. co było pochodną wzrostu kursu akcji tej spółki na rynku NewConnect.

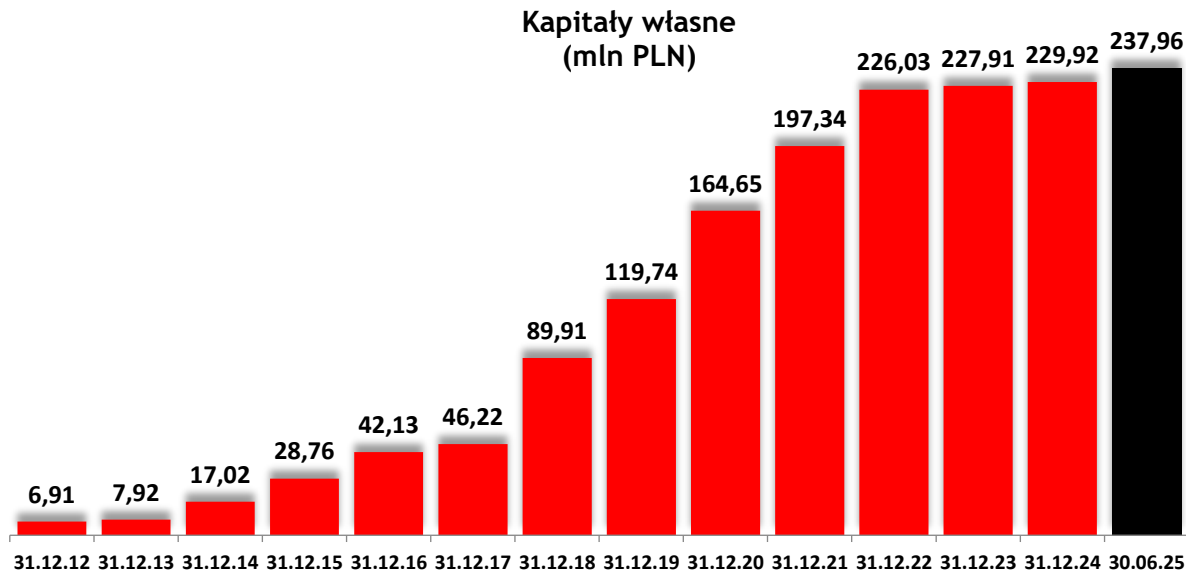
Aktywa obrotowe 11 bit studios S.A. na koniec czerwca 2025 roku miały wartość 88 392 119 PLN, czyli były o 4,60 proc. mniejsze niż na koniec okresu porównawczego, gdy miały wartość 92 651 796 PLN. Ich wiodącą pozycją, podobnie zresztą jak i na koniec 2024 roku były środki pieniężne i ich ekwiwalenty, których wartość na dzień bilansowy wynosiła 51 915 214 PLN, czyli była o 20,68 proc. mniejsza niż pół roku wcześniej. Oznacza to, że środki pieniężne i ich ekwiwalenty stanowiły, na dzień sprawozdawczy, 19,55 proc. aktywów Spółki ogółem. Pół roku wcześniej wskaźnik sięgał 24,95 proc. Znaczący spadek wartości, do ledwie 57 912 PLN, zanotowały za to aktywa finansowe krótkoterminowe (na koniec 2024 roku miały wartość 5 011 394 PLN). Na tę pozycję składały się obecnie tylko pożyczki pracownicze podczas gdy na dzień 31 grudnia 2024 roku pozycja obejmowała też lokaty bankowe z terminem zapadalności powyżej 3 miesięcy.



## OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A.

Istotną pozycję aktywów obrotowych Spółki stanowiły też należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności, które na dzień sprawozdawczy miały wartość aż 34 983 515 PLN co oznacza, że stanowiły 13,17 proc. sumy bilansowej Spółki. Na koniec 2024 roku było to odpowiednio: 20 835 838 PLN i 7,94 proc. Pozycja uwzględniała

m.in. część płatności przysługującej 11 bit studios S.A. z tytułu umowy z Microsoft Corporation, która została podpisana w II kwartale 2023 roku. Niewielką pozycją, stanowiącą 0,11 proc. aktywów ogółem, były też należności z tytułu podatku dochodowego, które miały wartość 297 195 PLN wobec 244 504 PLN na 31 grudnia 2024 roku.



Po stronie pasywów Spółki najważniejszą pozycją bilansu był kapitał zapasowy, który na koniec czerwca 2025 roku miał już wartość 184 960 557 PLN co stanowiło 69,64 proc. sumy bilansowej. Pół roku wcześniej było to odpowiednio: 178 071 407 PLN i 67,89 proc. sumy bilansowej. Wzrost w tej pozycji wynikał m.in. z zasilenia kapitału zapasowego zyskiem netto wypracowanym przez Spółkę w 2024 roku. Decyzja akcjonariuszy o przeznaczeniu zysku za 2024 rok (6 889 150 PLN) na kapitał zapasowy zapadła na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy, które odbyło się 12 czerwca 2025 roku. Dużą pozycją w pasywach 11 bit studios S.A. na koniec czerwca 2025 roku (26 034 031 PLN wobec 26 473 547 PLN na koniec 2024 roku) był kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach tworzony m.in. w związku z funkcjonującym w Spółce Programem Motywacyjnym na lata 2021-2025. Stanowił na dzień bilansowy 9,80 proc. sumy bilansowej Spółki. Na koniec 2024 roku wskaźnik wynosił 10,09 proc. Bez zmian (18 232 710 PLN) pozostał kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną. Wspomniana pozycja na 30 czerwca 2025 roku stanowiła 6,86 proc. sumy bilansowej wobec 6,95 proc. pół roku wcześniej.

Łączne zobowiązania Spółki na 30 czerwca 2025 roku wynosiły 27 644 524 PLN w stosunku do 32 384 084 PLN pół roku wcześniej. W skali sześciu miesięcy zmalały zatem o 14,64 proc. a ich

udział w sumie bilansowej skurczył się do 10,41 proc. z 12,35 proc. na koniec poprzedniego roku. Zobowiązania długoterminowe 11 bit studios S.A. na koniec czerwca 2025 roku miały wartość 3 927 388 PLN wobec 4 553 101 PLN pół roku wcześniej. Zmalały zatem, w ciągu sześciu miesięcy, o 13,74 proc. Ich główną składową (3 150 000 PLN) był, systematycznie i bez opóźnień spłacany, kredyt inwestycyjny zaciągnięty przez Spółkę pod koniec 2018 roku w PKO BP S.A. na kwotę 12 600 000 PLN na zakup nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie. Zobowiązania krótkoterminowe 11 bit studios S.A. na koniec I półrocza 2025 roku sięgały 23 717 136 PLN wobec 27 830 983 PLN na koniec okresu 2024 roku. Zmniejszyły się zatem o 14,78 proc. a ich udział w sumie bilansowej spadł do 8,93 proc. z 10,61 pół roku wcześniej. Malejący poziom zobowiązań krótkoterminowych to w głównej mierze pochodną niższych (4 384 370 PLN wobec 8 408 341 PLN pół roku wcześniej) zobowiązań Spółki z tytułu tantiem dla zewnętrznych deweloperów z tytułu świadczonych dla nich usług wydawniczych. Pozycja uwzględnia również opłaty licencyjne na rzecz Epic Games z tytułu użytkowania silnika Unreal Engine w grach Spółki. Podobnie spadek, do 3 646 678 PLN z 4 651 132 PLN na koniec 2024 roku zanotowały zobowiązania z tytułu dostaw i usług. Na tę kwotę składały się płatności związane z bieżącą

działalnością Spółki. Prawie 17-proc. wzrost, do 12 842 293 PLN z 11 002 109 PLN dotyczył z kolei zobowiązań z tytułu umów z klientami. Pozycja uwzględniała m.in. zobowiązania wobec graczy, którzy zdecydowali się nabyć „Frostpunka 2”

w wersji Deluxe, która zawiera, oprócz wersji podstawowej gry, również trzy płatne dodatki (DLC), które będą wydawane przez Spółkę w kolejnych okresach (pierwszy zadebiutuje na rynku w bieżącym roku).

## ŚRÓDROCZNE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH

	od 01.01.2025 do 30.06.2025 (niebadane)	od 01.01.2024 do 30.06.2024 (niebadane)
<b>Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej</b>		
<b>Zysk za okres sprawozdawczy</b>	<b>8 482 905</b>	<b>(477 805)</b>
<b>Korekty:</b>		
Amortyzacja	10 946 880	2 917 748
Utrata wartości rzeczowych aktywów trwałych i WNiP	212 021	-
Realokowanie opłat licencyjnych za silnik Unreal Engine pomiędzy projektami	(757 932)	-
Efekt podatku dochodowego ujęty w wyniku	1 975 291	605 874
Koszty Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025	(439 516)	3 872 356
(Zyski)/straty z tytułu zmiany wartości godziwej aktywów finansowych wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy	(167 416)	387 393
Udział w (zysku)/stracie spółki stowarzyszonej	285 968	(4 672 195)
Przychody odsetkowe netto	(404 385)	(597 100)
Ujemne różnice kursowe od środków pieniężnych	(1 863 302)	1 508 324
Inne korekty	287 926	421 399
<b>Zmiany w kapitale obrotowym:</b>		
Zmiana salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności	(12 773 287)	(79 162)
Zmiana salda należności z tytułu podatku u źródła	(1 374 390)	(836 023)
Zmiana salda zapasów	2 838	(45 800)
Zmiana salda pozostałych aktywów	(433 061)	80 323
Zmiana salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań	(5 029 435)	1 826 211
Zmiana salda zobowiązań z tytułu umów z klientami	1 840 184	10 995 092
Zmiana salda rezerw	(920 308)	4 945 744
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>	<b>(129 020)</b>	<b>20 852 378</b>
Zapłacony podatek dochodowy	106 187	(1 148 921)
<b>Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>(22 833)</b>	<b>19 703 457</b>
<b>Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej</b>		
Pożyczki dla pracowników	24 760	577 329
Wpływy z tytułu odsetek od lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	530 398	595 919
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	4 472 377	16 000 000
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	-	-
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i WNiP	(19 617 429)	(29 219 524)
<b>Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>(14 589 894)</b>	<b>(12 046 275)</b>
<b>Przepływy pieniężne z działalności finansowej</b>		
Wpływy / (wypływy) z tytułu otrzymanego kredytu	(630 000)	(630 000)
Spłata odsetek od kredytu	(157 564)	(207 953)
<b>Środki pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>(787 564)</b>	<b>(837 953)</b>
Zwiększenie netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	(15 400 291)	6 819 228
Wpływ zmian kursowych na stan środków pieniężnych	1 863 302	(1 508 324)
Środki pieniężne na początek okresu sprawozdawczego	65 452 202	37 555 974
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU SPRAWOZDAWCZEGO</b>	<b>51 915 214</b>	<b>42 866 878</b>

W okresie sześciu miesięcy 2025 roku Spółka wygenerowała minus 129 020 PLN środków

pieniężnych na działalności operacyjnej. W okresie porównawczym było to 20 852 378 PLN. Wpływ

## OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A.

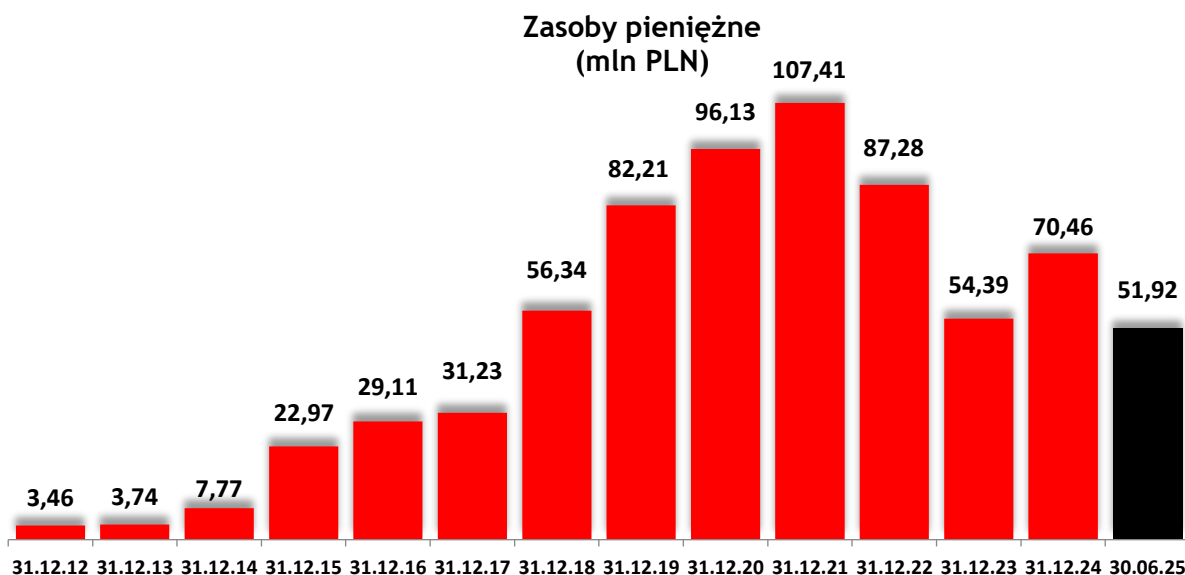
na to miało przede wszystkim istotna zmiana (wzrost), o 12 773 287 PLN, salda należności z tytułu dostaw i usług. Negatywny wpływ miał również wzrost, o 5 029 435 PLN, salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług i salda należności z tytułu podatku u źródła (1 374 390 PLN). Pozytywny wpływ na wielkość środków wygenerowanych przez Spółkę na działalności operacyjnej w I półroczu bieżącego roku miała z kolei daleko wyższa niż rok wcześniej amortyzacja, która sięgnęła 10 946 880 PLN wobec 2 917 748 PLN przed rokiem. To konsekwencja rozpoczęcia amortyzacji „Frostpunka 2” (począwszy od IV kwartału 2024 roku) i „The Alters” (od 13 czerwca 2025 roku, czyli dnia premiery tej gry). Oba tytuły są amortyzowane metodą degresywną przez okres siedmiu lat. W konsekwencji, uwzględniając zapłacony podatek dochodowy (106 187 PLN) środki pieniężne netto wygenerowane przez Spółkę z działalności operacyjnej w I półroczu 2025 roku sięgnęły minus 22 833 PLN. W okresie porównawczym 11 bit studios S.A. wygenerowało 19 703 457 PLN środków pieniężnych z działalności operacyjnej.

W pierwszych sześciu miesiącach 2025 roku Spółka zanotowała 14 589 894 PLN ujemnych przepływów pieniężnych z działalności inwestycyjnej. W okresie porównawczym saldo również było ujemne i wynosiło 12 046 275 PLN. Najważniejszymi wydatkami inwestycyjnymi 11 bit studios S.A. w okresie sprawozdawczym były płatności za rzeczowe aktywa trwałe oraz wartości niematerialne (przede wszystkim na produkcję gier własnych

i z wydawnictwa). W I półroczu 2025 roku nakłady na ten cel sięgnęły 19 617 429 PLN, czyli były o 32,86 proc. mniejsze niż rok wcześniej, gdy wynosiły 29 219 524 PLN. Pozytywnie na poziom gotówki wygenerowanej z działalności operacyjnej (4 472 377 PLN) w I półroczu 2025 roku wpłynęło wygaśnięcie lokat bankowych z terminem zapadalności powyżej 3 miesięcy. 530 398 PLN przyniosły z kolei odsetki od tych lokat.

W przepływach pieniężnych z działalności finansowej w I półroczu 2025 roku znalazły się płatności z tytułu obsługi 10-letniego kredytu inwestycyjnego zaciągniętego pod koniec 2018 roku w PKO BP S.A. na zakup wspomnianej już nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie. W pierwszych sześciu miesiącach 2025 roku 11 bit studios S.A. wydało na spłatę kredytu 630 000 PLN (tyle samo co przed rokiem). Kolejne 157 564 PLN (207 953 PLN rok wcześniej) pochłonęły odsetki od kredytu. Łącznie, przepływy pieniężne netto z działalności finansowej Spółki w I półroczu 2025 roku sięgnęły minus 787 564 PLN. W okresie porównawczym saldo również było ujemne i wyniosło 837 953 PLN.

Na dzień 30 czerwca 2025 roku Spółka posiadała 51 915 214 PLN środków pieniężnych i ich ekwiwalentów wobec 42 866 878 PLN na 30 czerwca 2024 roku. To oznacza, że ich stan w tym okresie zwiększył się o 21,11 proc. (o 9 048 336 PLN).



## INFORMACJA O KREDYTACH I POŻYCZKACH W I PÓŁROCZU 2025 ROKU

W okresie sprawozdawczym 11 bit studios S.A. nie podpisało żadnych nowych umów kredytowych.

Spółka posiada, od 19 grudnia 2018 roku, 10-letni kredyt inwestycyjny w PKO BP S.A. na sfinansowanie części zapłaty ceny zakupu biurowca w Warszawie przy ul. Brzeskiej 2 (obecnej siedziby Spółki). Kompletne informacje na temat tego zobowiązania można znaleźć w **Nocie 2.14**.

Ponadto, 26 czerwca 2023 roku Spółka podpisała z Powszechną Kasą Oszczędności Bankiem Polskim

S.A. umowę kredytowego wielocelowego w kwocie 20 000 000 PLN z przeznaczeniem na finansowanie bieżącej działalności Spółki. Oprocentowanie zostało wyznaczone na poziomie WIBOR 1M/EUROIBOR 1M plus marża banku w wysokości 1,3 p.p. (w stosunku rocznym, tylko od wykorzystanej kwoty). Spółka nie korzystała z finansowania w ramach wspomnianej umowy, która obowiązywała do 25 czerwca 2025 roku i nie została przedłużona.

## INFORMACJE O POŻYCZKACH UDZIELONYCH W I PÓŁROCZU 2025 ROKU

W okresie sprawozdawczym Spółka zawarła trzy umowy pożyczek z pracownikami i współpracownikami z przeznaczeniem na sfinansowanie potrzeb własnych na łączną kwotę 33 500 PLN. Na dzień 30 czerwca 2025 roku łączna

wartość pożyczek tego typu, wraz z pożyczkami udzielonymi we wcześniejszych okresach, pozostająca do spłaty wynosiła (wraz z odsetkami) 57 912 PLN.

## INFORMACJA O PORĘCZENIACH I GWARANCJACH UDZIELONYCH W I PÓŁROCZU 2025 ROKU ORAZ INNYCH ISTOTNYCH POZYCJACH POZABILANSOWYCH

W okresie sprawozdawczym 11 bit studios S.A. nie udzieliło żadnych nowych poręczeń i gwarancji.

Dnia 5 czerwca 2023 roku 11 bit studios S.A. podpisało Umowę poręczenia z Powszechną Kasą Oszczędności Bankiem Polskim S.A., na podstawie której Spółka poręczyła umowę jednorocznego kredytu wielocelowego w kwocie 3 500 000 PLN zawartą przez PKO BP S.A. z Fool's Theory Sp. z o.o. w dniu 5 czerwca 2023 roku. Poręczenie, którego

wartość wynosi do 5 250 000 PLN, obowiązywało, zgodnie z podpisanym 4 czerwca 2024 roku aneksem, do 4 czerwca 2028 roku. Poręczenie zostało udzielone na warunkach rynkowych. 4 czerwca 2025 roku PKO BP S.A. zwolnił Spółkę z niniejszego poręczenia.

Pozostałe pozycje pozabilansowe związane z prowadzoną przez 11 bit studios S.A. działalnością wydawniczą zostały opisane w **Nocie 4.2**.

## INFORMACJA O AKTUALNEJ SYTUACJI GOSPODARCZEJ I FINANSOWEJ SPÓŁKI, A TAKŻE OCENA ZARZĄDZANIA ZASOBAMI FINANSOWYMI

Obecna sytuacja gospodarcza i finansowa Spółki jest stabilna. Zarząd nie widzi zagrożeń płynności czy ograniczonej wypłacalności Spółki.

## OPIS I OCENA CZYNNIKÓW ORAZ NIETYPOWYCH ZDARZEŃ MAJĄCYCH WPŁYW NA WYNIK SPÓŁKI W I PÓŁROCZU 2025 ROKU

W okresie sprawozdawczym nie miały miejsca żadne wydarzenia nietypowe, które miałyby wpływ na wyniki z działalności Spółki.





# **OPIS PERSPEKTYW I ROZWOJU 11 BIT STUDIOS S.A.**

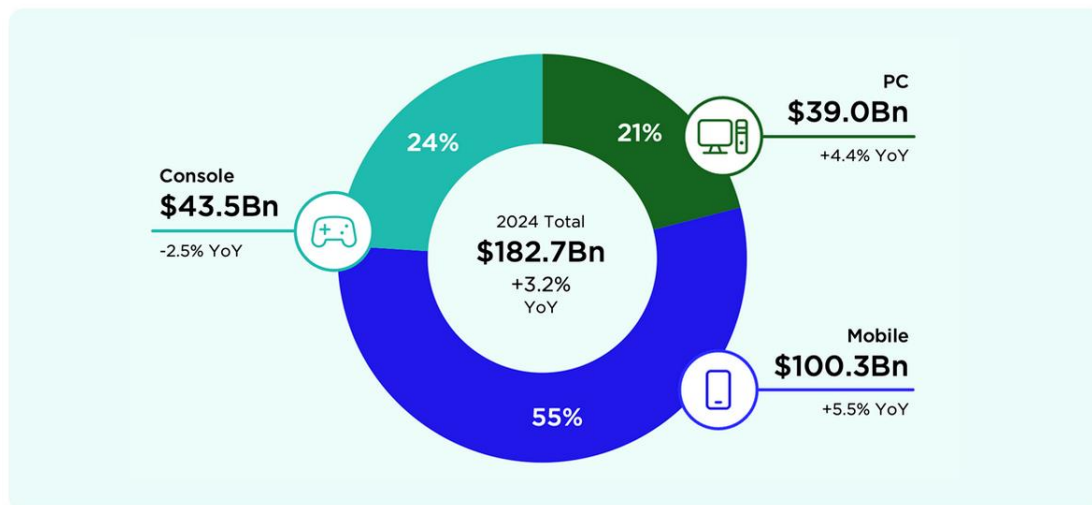
## OPIS RYNKU, NA KTÓRYM DZIAŁA SPÓŁKA

11 bit studios S.A. jest częścią globalnego rynku gier komputerowych. Gry komputerowe są od wielu lat najszybciej rosnącą gałęzią rozrywki, a wartość rynku growego przekracza wartość rynku filmowego i muzycznego. W 2024 roku wartość światowego rynku gier komputerowych, według szacunków holenderskiej firmy analitycznej Newzoo, sięgnęła 182,7 mld USD w porównaniu do 176,9 mld USD rok wcześniej. Tempo wzrostu wyniosło zatem 3,2 proc., rok do roku. To oznacza również, że sektor kontynuował, przerwany jednoroczną korektą w 2022 roku, wieloletni trend wzrostowy. Warto przypomnieć, że pierwotne prognozy Newzoo dla branży growej na 2024 rok były nieco bardziej optymistyczne. Eksperti zakładali, że w poprzednim roku fani wydadzą na gry komputerowe 187,7 mld USD, czyli 6,1 proc. więcej niż rok wcześniej. Ostateczne wyniki okazały się słabsze, co tłumaczone jest m.in. słabszą sprzedażą gier konsolowych. Ten segment rynku

growego skurczył się w 2024 roku o 2,5 proc., w porównaniu z 2023 rokiem, głównie z powodu rosnącej popularności usług subskrypcyjnych, które kanibalizują tradycyjną sprzedaż egzemplarzową. Zaskakująco dobrze (wzrost rok do roku o 4,4 proc.) radził sobie za to w 2024 roku segment gier na komputery PC. Motorem wzrostu w tym przypadku był rynek chiński, na którym sprzedaż gier PC-towych napędzały premiery tytułów osadzonych w lokalnej mitologii, jak m.in. „Black Myth: Wukong”. Podobnie, rosnący popyt chińskich konsumentów napędzał w 2024 roku rozwój rynku gier mobilnych, który to segment, w porównaniu z wcześniejszym rokiem, powiększył się o 5,5 proc. W 2024 roku jego wartość wyniosła już 100,3 mld USD co stanowiło aż 55 proc. całego rynku growego. Segment gier PC-towych był wart w 2024 roku 39,0 mld USD (21-proc. udział) a gier konsolowych 43,5 mld USD (24 proc.).

### Games market revenues per platform

2024



Source: Newzoo Games Market Reports and Forecasts | Updated May 2025

Według Newzoo, w 2024 roku, w gry komputerowe grało ponad 3,42 mld ludzi na całym świecie, czyli 4,5 proc. więcej niż rok wcześniej. Dla porównania, w 2020 roku liczba graczy wynosiła 2,88 mld a w 2021 roku nieco ponad 3,06 mld. Najwięcej fanów elektronicznej rozrywki, prawie 1,81 mld czyli 47 proc. ogółem, mieszkało w Azji (razem z regionem Pacyfiku). Drugim najważniejszym rynkiem growym, jeśli chodzi o liczbę użytkowników, była Europa, z której pochodziło 454 mln fanów co dawało naszemu kontynentowi

18-proc. udział. W 2024 roku, w porównaniu z 2023 rokiem, liczba graczy na Starym Kontynencie wzrosła o 2,4 proc. Daleko szybciej, o 5,6 proc. do 356 mln, przybywało graczy z Ameryki Łacińskiej i Południowej. Dla porównania, liczba graczy w Ameryce Północnej w 2024 roku była o 2,9 proc. większa niż rok wcześniej i wynosiła 244 mln. Najszybciej, bo o prawie 11 proc. rok do roku rosła liczba fanów gier komputerowych w regionie Środkowego Wschodu i Afryki.

## OPIS PERSPEKTYW I ROZWOJU TI BIT STUDIOS S.A.

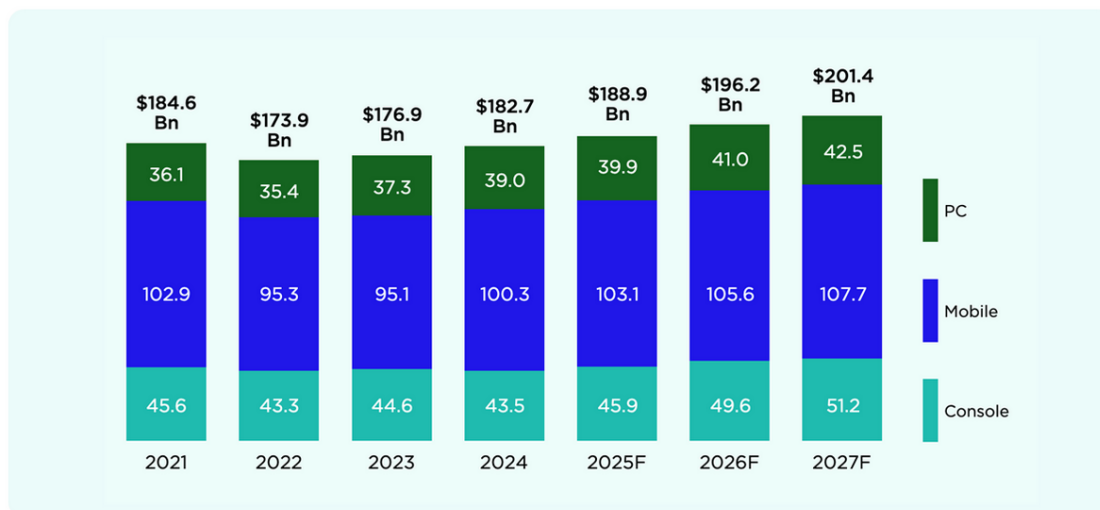
Prognozy specjalistów Newzoo na kolejne lata, jeśli chodzi o wzrost populacji graczy, wyglądają bardzo obiecująco. W 2026 roku z tego rodzaju rozrywki korzystać już będzie 3,675 mld ludzi co oznaczało będzie, że w latach 2021-2026 średniorocznie (CAGR) ich liczba powiększała się będzie o 3,7 proc. W 2026 roku najwięcej graczy, blisko 2,8 mld wybierało będzie gry mobilne. Fanów gier PC-towych będzie 867 mln a konsolowych 625 mln.

Równie obiecująco wyglądają prognozy Newzoo na kolejne lata jeśli chodzi o wzrost wartości rynku growego. Zdaniem ekspertów, w 2025 roku fani wydadzą na gry komputerowe 188,9 mld USD, czyli 3,4 proc. więcej niż w 2024 roku. Warto zauważyć, że wartość globalnego rynku growego pobije tym samym poprzedni rekord z 2021 roku, czyli

pandemicznego szczytu, gdy pozbawieni pracy i zamknięci w domach ludzie masowo sięgali po elektroniczną rozrywkę dla zabicia czasu. Największą część rynku growego w bieżącym roku, podobnie jak w poprzednich latach, stanowiły będą gry mobilne, na które fani mają wydać, według prognoz Newzoo, 103,1 mld USD, czyli 2,9 proc. więcej niż w 2024 roku. Po lekkim spadku w 2024 roku, znowu na tory rozwoju mają powrócić gry dedykowane na konsole. Wartość tego segmentu rynku, zgodnie z oczekiwaniami holenderskich analityków, ma w 2025 roku sięgnąć 45,9 mld USD, czyli o 2,4 mld USD więcej niż rok temu. To oznaczało będzie wzrost o 5,5 proc. Daleko wolniej, bo tylko o 2,5 proc., do 39,9 mld USD, ma w bieżącym roku wzrosnąć rynek gier PC-towych.

## Global games market revenues by platform

2021 - 2027



Source: Newzoo Games Market Reports and Forecasts | Updated May 2025

Prognozy na kolejne lata dla branży gier komputerowych wyglądają bardzo obiecująco. Eksperci oczekują, że średnioroczne tempo rozwoju sektora (CAGR) w latach 2024-2027 ma wynieść 3,3 proc. co oznaczało będzie, że w 2027 roku jego wartość sięgnie już 201,4 mld USD. Najlepsze perspektywy przed sobą mają gry konsolowe. Wskaźnik CAGR dla tego segmentu na lata 2024-2027 ma wynieść 5,6 proc. a wartość segmentu powiększyć się do 51,2 mld USD. Co będzie napędzało tak dynamiczny rozwój? – Analitycy wskazują na silną listę zapowiadanych premier gier premium, w tym bardzo oczekiwaną premierę „Grant Theft Auto VI”. Istotne znaczenia będzie też miała niedawna, bardzo udana premiera nowej konsoli Nintendo Switch 2 a także wzrost cen gier

konsolowych, przede wszystkim na konsolę Xbox X/S oraz wspomniane Nintenso Switch 2.

W przypadku gier na komputery PC prognozy na lata 2024 -2027 mówią o 3-proc. tempie rozwoju (CAGR) co oznaczało będzie, że w 2027 roku fani z tego segmentu wydadzą na gry 42,5 mld USD. Również w tym przypadku za wzrost segmentu odpowiadały będą rosnące ceny gier, ale również rosnąca zamożność fanów z Azji, których coraz częściej stać na zakup gier na PC w pełnej cenie.

Najlepsze perspektywy, jeśli chodzi o dynamikę rozwoju, zdaniem specjalistów Newzoo, ma segment gier mobilnych, który jeszcze do niedawna napędzał rozwój całej branży gier komputerowych. Wskaźnik CAGR na lata 2024-2027





ma wynieść 2,4 proc. co przełoży się na wzrost wartości segmentu do 107,7 mld USD w 2027 roku. Wydatki fanów napędzane będą nowymi tytułami jak „Delta Force Mobile” czy „Valorant Mobile”. Negatywnie na rozwój segmentu wpłynąć będą

## OPIS PERSPEKTYW I ROZWOJU 11 BIT STUDIOS S.A.

z kolei zmiany regulacyjne na wybranych rynkach wymuszające na deweloperach i wydawcach korekty modeli dystrybucji i monetyzacji tytułów mobilnych (Stany Zjednoczone, Europa).

## PERSPEKTYWY ROZWOJU SPÓŁKI

11 bit studios S.A. jest producentem multiplatformowych gier komputerowych, które sprzedawane są na całym świecie, głównie przez wyspecjalizowane serwisy internetowe, na czele ze Steam. W I półroczu 2025 roku sprzedaż zagraniczna stanowiła 98,39 proc. przychodów (97,10 proc. rok wcześniej) Spółki ogółem.

Długoterminowym celem 11 bit studios S.A. jest rozwój znacznie szybszy niż całego rynku gier komputerowych (opis i prognozy dla globalnego rynku gier komputerowych zawierają **str. 71-73** niniejszego Sprawozdania), który od szeregu już lat jest najszybciej rosnącą gałęzią rozrywki. Sukcesy gier „This War of Mine”, „Frostpunk” i „Frostpunk 2” ugruntowały pozycję Spółki jako jednego z wiodących graczy w segmencie gier Indie (niezależnych). Do końca I półrocza 2025 roku przychody ze sprzedaży „TWoM” (od premiery tytułu) i płatnych dodatków do tej gry, na wszystkie platformy sprzętowe zbliżyły się już do 150 mln PLN. W przypadku produktów bazujących na IP „Frostpunk” było to ponad 250 mln PLN (w ciągu ponad pięciu lat od premiery gry w wersji na komputery PC) a „Frostpunk 2”, w ciągu nieco ponad dziewięciu miesięcy od premiery w wersji na komputery PC, prawie 83 mln PLN.

W najbliższej perspektywie, do końca III kwartału 2025 roku, o wynikach finansowych 11 bit studios S.A. decydować będzie przede wszystkim monetyzacja tytułów własnych, które zadebiutowały w ostatnich miesiącach, czyli „Frostpunk 2” i „The Alters” wspierana przez sprzedaż tytułów z wydawnictwa: „The Thaumaturge”, „The Invincible”, „INDIKA” i „Creatures of Ava”, które trafiły do sprzedaży w ostatnich kilku kwartałach. Ważnym wydarzeniem, które będzie miało wpływ na wyniki finansowe III kwartału 2025 roku będzie miała, zapowiedziana na 18 września 2025 roku, premiera wersji konsolowej „Frostpunk 2” (na konsole Sony i Microsoft). Jeszcze w tym roku fani będą też mogli nabyć pierwszy z trzech płatnych dodatków do „Frostpunk 2” oraz dwa nowe tytuły z wydawnictwa, czyli „Death Howl” i „Moonlighter 2:

The Endless Vault”. Uzupełnieniem przychodów ze sprzedaży wymienionych wcześniej produkcji będzie sprzedaż gier własnych i z wydawnictwa tzw. back catalogue, czyli m.in. „Frostpunk” i „This War of Mine”. Oba tytuły, mimo ograniczonych działań marketingowych ze strony 11 bit studios S.A., nadal cieszą się sporym wzięciem wśród fanów gier komputerowych.

W kilkuletniej perspektywie o wynikach finansowych 11 bit studios S.A. będą decydowały premiery kolejnych tytułów własnych. Spółka na przełomie 2024 i 2025 roku zainicjowała prace nad dwiema kolejnymi gramami. Pierwsza z nich powstaje na bazie IP „Frostpunk”. Stworzy ją zespół liczący około 30 osób. Gra ma zostać ukończona w ciągu dwóch lat i wydana w 2027 roku. Skala drugiego projektu, nad którym pracuje Spółka ma być większa. Tytuł trafi do sprzedaży, według obecnych założeń, w latach 2028-2029. Na dzień publikacji Sprawozdania, nad pierwszym z projektów pracuje 15 osób. W przypadku drugiej z gier zespół, który odpowiada za jej stworzenie liczy sześć osób. Oba zespoły będą powiększały się w najbliższych miesiącach i kwartałach.

Zgodnie z kierunkami strategicznego rozwoju Spółki, które zaprezentowane zostały na kwietniowej Konferencji Inwestorskiej działalność 11 bit studios S.A. skupiać się będzie na trzech filarach. Pierwszym będzie produkcja całkowicie nowych gier bazujących na nowych lub już istniejących IP Spółki, za których tworzenie odpowiadały będą wewnętrzne zespoły deweloperskie. Ten filar, „new games internal dev”, ma skupiać się na budowaniu szans na nowe, duże, produktowe i komercyjne sukcesy spółki. Drugim obszarem aktywności będzie wieloletni rozwój wybranych gier własnych Spółki posiadających dużą bazę graczy, tak zwane „platform games”. W założeniu będzie to filar stabilizujący i redukujący ryzyko oraz rozwijający własne IP 11 bit studios S.A. Trzecim obszarem ma być rozwój wydawnictwa. Pion wydawniczy ma za zadanie dywersyfikować biznes Spółki oraz dawać szanse na dodatkowe sukcesy per gra.

## CHARAKTERYSTYKA ZEWNĘTRZNYCH I WEWNĘTRZNYCH CZYNNIKÓW ISTOTNYCH DLA ROZWOJU SPÓŁKI

11 bit studios S.A. działa na rynkach międzynarodowych. Dlatego, oprócz czynników lokalnych, o jej strategii i wynikach finansowych decydują zjawiska gospodarcze i polityczne zachodzące w skali globalnej, w tym makroekonomiczne a także regulacje podatkowe czy otoczenie prawne. Szczegółowo istotne zewnętrzne oraz wewnętrzne czynniki mogące negatywnie wpłynąć na działalność Spółki zostały opisane w sekcji ryzyk (str. 53-58 niniejszego Sprawozdania).

Kluczowe znaczenie dla Spółki mają też zachodzące zmiany technologiczne i rynkowe w branży gier komputerowych. Dotyczy to zarówno produkcji jak i dystrybucji oraz sprzedaży gier. Wśród najważniejszych trendów należy wymienić rosnące znaczenie modeli subskrypcyjnych w dystrybucji gier, np. usługa Game Pass prowadzona przez Microsoft Corporation czy też podejmowane przez największych producentów sprzętu IT oraz firmy technologiczne, inicjatywy związane z budową rynku streamingu gier. Czynnikiem mogącym mieć istotny wpływ

na rozwój 11 bit studios S.A. jest też rosnąca konkurencja pomiędzy elektronicznymi platformami dystrybuującymi gry w postaci cyfrowej, której objawem, pozytywnym z punktu widzenia 11 bit studios S.A., jest obniżanie prowizji pobieranej od producentów i wydawców z tytułu sprzedaży gier w tym kanale.

Wśród czynników wewnętrznych istotnych dla rozwoju 11 bit studios S.A. należy wskazać dywersyfikację działalności i źródeł przychodów. Spółka, oprócz produkcji gier, od 2015 roku zajmuje się również ich wydawaniem (pion wydawniczy). Działalność wydawnicza, wzorem lat wcześniejszych, powinna mieć istotny wpływ na wyniki finansowe Spółki. W obszarze produkcji Spółka w I półroczu 2025 roku prowadziła kilka zespołów deweloperskich co pozwala jej na posiadanie kilka linii produktowych (IP - marek). Efektem posiadania kilku zespołów deweloperskich i linii produktowych jest optymalizacja i lepsze wykorzystanie zasobów produkcyjnych oraz stabilizacja wyników Spółki.

## OCENA MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZAMIERZEŃ INWESTYCYJNYCH

Na dzień 30 czerwca 2025 roku Spółka posiadała na rachunkach bankowych i w kasie 51 915 214 PLN środków pieniężnych (gotówki i jej ekwiwalentów). Na koniec 2024 roku jej stan wynosił 65 452 202 PLN. 11 bit studios S.A. miało też na koniec okresu sprawozdawczego 57 912 PLN krótkoterminowych aktywów finansowych (5 011 394 PLN pół roku wcześniej). To oznacza, że łączne zasoby pieniężne Spółki na koniec I półrocza 2025 roku wynosiły 51 973 126 PLN, czyli były o 26,24 proc. mniejsze niż na koniec 2024 roku gdy miały wartość 70 463 596 PLN. Do tej kwoty można też doliczyć 34 983 515 PLN należności, w znacznej mierze handlowych (20 835 838 PLN na koniec 2024 roku) oraz 297 195 PLN (244 504 PLN pół roku wcześniej) należności z tytułu podatku dochodowego. Łączna wartość szeroko ujmowanych aktywów finansowych 11 bit studios S.A. na 30 czerwca 2025 roku wynosiła zatem 87 253 836 PLN w porównaniu do 91 543 938 PLN na początku okresu sprawozdawczego.

Równocześnie łączna wartość zobowiązań (długoterminowych i krótkoterminowych) 11 bit studios S.A., według stanu na 30 czerwca 2025 rok sięgała 27 644 524 PLN wobec 32 384 084 PLN na dzień 31 grudnia 2024 roku. Z tej kwoty 12 842 293 PLN stanowiły zobowiązania z tytułu

umów z klientami, przede wszystkim zobowiązania wobec graczy, którzy nabyli wersję Deluxe gry „Frostpunk 2”, która zawierała też trzy płatne DLC, które będą wydane w kolejnych kwartałach. Wśród zobowiązań zauważalną pozycję (4 384 370 PLN na koniec czerwca 2025 roku wobec 8 408 341 PLN pół roku wcześniej) stanowiły też zobowiązania z tytułu tantiem należnych deweloperom zewnętrznym z tytułu sprzedaży ich gier w ramach wydawnictwa. Istotną część zobowiązań (na 30 czerwca 2025 roku było to 4 410 000 PLN) stanowił, systematycznie spłacany kredyt w PKO BP S.A. zaciągnięty pod koniec 2018 roku na zakup nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie, w której od marca 2020 roku mieści się siedziba Spółki. Na koniec 2024 wspomniany kredyt miał wartość 5 040 000 PLN.

Posiadane duże zasoby pieniężne, wielokrotnie przewyższające wartość zobowiązań oznaczają, że 11 bit studios S.A. jest w stanie, co najmniej w perspektywie kilku najbliższych kwartałów, samodzielnie finansować bieżącą działalność jak i planowane inwestycje rozwojowe (produkcja gier i rozwój wydawnictwa) ze środków własnych i nie musi posiłkować się środkami zewnętrznymi (w tym z rynku kapitałowego) lub od partnerów biznesowych (wydawców i dystrybutorów gier) aczkolwiek nie wyklucza takiej możliwości.

## OŚWIADCZENIE ZARZĄDU SPÓŁKI

Oświadczamy, że niniejszy Raport półroczny 11 bit studios S.A. za I półrocze 2025 roku zawiera: List Prezesa, Wybrane dane finansowe, Sprawozdanie Finansowe oraz Sprawozdanie Zarządu z działalności 11 bit studios S.A. za I półrocze 2025 roku.

Oświadczamy, że wedle naszej najlepszej wiedzy, Sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi

Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej (MSSF) w formie przyjętej przez Unię Europejską oraz, że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki i jej wynik finansowy oraz że Sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki za I półrocze 2025 roku zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych ryzyk i zagrożeń.

Na podstawie oświadczenia Rady Nadzorczej, Zarząd 11 bit studios S.A. informuje, że:

- firma audytorska przeprowadzająca badania Sprawozdania Finansowego 11 bit studios S.A. za I półrocze 2025 roku została wybrana zgodnie z przepisami prawa, w tym dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej,
- firma audytorska oraz członkowie zespołu wykonującego badanie spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznych sprawozdań finansowych zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej

- w 11 bit studios S.A. przestrzegane są obowiązujące przepisy związane z rotacją firmy audytorskiej i kluczowego biegłego rewidenta oraz obowiązkowymi okresami karencji,
- 11 bit studios S.A. posiada politykę w zakresie wyboru firmy audytorskiej oraz politykę w zakresie świadczenia na rzecz emitenta przez firmę audytorską, podmiot powiązany z firmą audytorską lub członka jego sieci dodatkowych usług niebędących badaniem, w tym usług warunkowo zwolnionych z zakazu świadczenia przez firmę audytorską.

Podpisy:



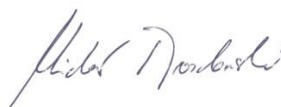
Przemysław Marszał  
Prezes Zarządu

Digitally signed by  
SIGNED BY: Przemysław Piotr Marszał  
Signing Time: 28-08-2025 | 14:02 CEST  
**DocuSign**  
O: 11 bit studios S.A.  
C: PL  
Issuer: CenCert QTSP CA  
5419F478A5654058BA54C79320C779C6



Grzegorz Miechowski  
Członek Zarządu

Digitally signed by  
SIGNED BY: Grzegorz Miechowski  
Signing Time: 28-08-2025 | 13:23 CEST  
**DocuSign**  
O: 11 bit studios S.A.  
C: PL  
Issuer: CenCert QTSP CA  
02CE40DA07EE499ABDD80FD5ECDBF69C



Michał Drozdowski  
Członek Zarządu

Digitally signed by  
SIGNED BY: Michał Wojciech Drozdowski  
Signing Time: 28-08-2025 | 14:03 CEST  
**DocuSign**  
O: 11 bit studios S.A.  
C: PL  
Issuer: CenCert QTSP CA  
988A61975447499CB87028B606758C66



Paweł Feldman  
Członek Zarządu



Marek Ziemak  
Członek Zarządu

Digitally signed by  
SIGNED BY: Marek Aleksander Ziemak  
Signing Time: 28-08-2025 | 14:13 CEST  
**DocuSign**  
O: 11 bit studios S.A.  
C: PL  
Issuer: CenCert QTSP CA  
F0DAE8D5031C4BC688C886CBA1052103



11 BIT STUDIOS S.A.

BRZESKA 2,  
03-737 WARSAW

[WWW.11BITSTUDIOS.COM](http://WWW.11BITSTUDIOS.COM)



## Certificate Of Completion

Envelope Id: 6B93F127-1AB4-40D4-9022-27FF8E1ED286

Status: Completed

Subject: ADM-11359: Raport półroczny 11 bit studios S.A. za I półrocze 2025 roku

Source Envelope:

Document Pages: 77

Signatures: 4

Envelope Originator:

Certificate Pages: 5

Initials: 0

Anna Orawińska

AutoNav: Enabled

Ul. Brzeska 2

Envelopeld Stamping: Enabled

Warszawa, MAZOWIECKIE 03-737

Time Zone: (UTC+01:00) Sarajevo, Skopje, Warsaw, Zagreb

anna.orawska@11bitstudios.com

IP Address: 212.75.110.2

## Record Tracking

Status: Original

Holder: Anna Orawińska

Location: DocuSign

28-08-2025 | 10:53

anna.orawska@11bitstudios.com

## Signer Events

Grzegorz Miechowski

grzegorz.miechowski@11bitstudios.com

Chief Operating Officer

11 bit studios S.A.

Security Level: Email, Account Authentication (None), Digital Certificate

### Signature Provider Details:

Signature Type: Signer Held EU Qualified

Signature Issuer: CenCert QTSP CA

### Electronic Record and Signature Disclosure:

Not Offered via Docusign

## Signature

DocuSigned by:  
  
02CE40DA07EE499...

Signature Adoption: Drawn on Device  
Using IP Address: 212.75.110.2

## Timestamp

Sent: 28-08-2025 | 10:56

Viewed: 28-08-2025 | 13:22

Signed: 28-08-2025 | 13:23

Marek Ziemak

marek.ziemak@11bitstudios.com

CPO

Security Level: Email, Account Authentication (None), Digital Certificate

### Signature Provider Details:

Signature Type: Signer Held EU Qualified

Signature Issuer: CenCert QTSP CA

### Electronic Record and Signature Disclosure:

Not Offered via Docusign

DocuSigned by:  
  
F0DAE8D5031C4BC...

Signature Adoption: Pre-selected Style  
Using IP Address: 212.180.185.98

Sent: 28-08-2025 | 10:56

Viewed: 28-08-2025 | 14:12

Signed: 28-08-2025 | 14:13

Michał Drozdowski

michal.drozdowski@11bitstudios.com

Security Level: Email, Account Authentication (None), Digital Certificate

### Signature Provider Details:

Signature Type: Signer Held EU Qualified

Signature Issuer: CenCert QTSP CA

### Electronic Record and Signature Disclosure:

Not Offered via Docusign

Signed by:  
  
968A61975447499...


Signature Adoption: Pre-selected Style  
Using IP Address: 212.180.185.98

Sent: 28-08-2025 | 10:56

Viewed: 28-08-2025 | 14:02

Signed: 28-08-2025 | 14:03



Signer Events	Signature	Timestamp
Przemysław Marszał przemyslaw.marszal@11bitstudios.com Chief Executive Officer 11 bit studios S.A. Security Level: Email, Account Authentication (None), Digital Certificate <b>Signature Provider Details:</b> Signature Type: Signer Held EU Qualified Signature Issuer: CenCert QTSP CA <b>Electronic Record and Signature Disclosure:</b> Accepted: 28-08-2025   14:00 ID: ae4fe50a-cf17-460f-8778-12d1e5335bfc	<div><div>DocuSigned by:</div><div></div><div>5419F478A565405...</div></div> <div>Signature Adoption: Drawn on Device Using IP Address: 212.75.110.2</div>	Sent: 28-08-2025   10:56 Viewed: 28-08-2025   14:00 Signed: 28-08-2025   14:02

In Person Signer Events	Signature	Timestamp
Editor Delivery Events	Status	Timestamp
Agent Delivery Events	Status	Timestamp
Intermediary Delivery Events	Status	Timestamp
Certified Delivery Events	Status	Timestamp
Carbon Copy Events	Status	Timestamp
Witness Events	Signature	Timestamp
Notary Events	Signature	Timestamp
Envelope Summary Events	Status	Timestamps
Envelope Sent	Hashed/Encrypted	28-08-2025   10:56
Envelope Updated	Security Checked	28-08-2025   15:13
Certified Delivered	Security Checked	28-08-2025   14:00
Signing Complete	Security Checked	28-08-2025   14:02
Completed	Security Checked	28-08-2025   15:13
Payment Events	Status	Timestamps
Electronic Record and Signature Disclosure		



## **ELECTRONIC RECORD AND SIGNATURE DISCLOSURE**

From time to time, Ingram OBO Wawasoft OBO 11 BIT STUDIOS S A (we, us or Company) may be required by law to provide to you certain written notices or disclosures. Described below are the terms and conditions for providing to you such notices and disclosures electronically through the DocuSign system. Please read the information below carefully and thoroughly, and if you can access this information electronically to your satisfaction and agree to this Electronic Record and Signature Disclosure (ERSD), please confirm your agreement by selecting the check-box next to 'I agree to use electronic records and signatures' before clicking 'CONTINUE' within the DocuSign system.

### **Getting paper copies**

At any time, you may request from us a paper copy of any record provided or made available electronically to you by us. You will have the ability to download and print documents we send to you through the DocuSign system during and immediately after the signing session and, if you elect to create a DocuSign account, you may access the documents for a limited period of time (usually 30 days) after such documents are first sent to you. After such time, if you wish for us to send you paper copies of any such documents from our office to you, you will be charged a \$0.00 per-page fee. You may request delivery of such paper copies from us by following the procedure described below.

### **Withdrawing your consent**

If you decide to receive notices and disclosures from us electronically, you may at any time change your mind and tell us that thereafter you want to receive required notices and disclosures only in paper format. How you must inform us of your decision to receive future notices and disclosure in paper format and withdraw your consent to receive notices and disclosures electronically is described below.

### **Consequences of changing your mind**

If you elect to receive required notices and disclosures only in paper format, it will slow the speed at which we can complete certain steps in transactions with you and delivering services to you because we will need first to send the required notices or disclosures to you in paper format, and then wait until we receive back from you your acknowledgment of your receipt of such paper notices or disclosures. Further, you will no longer be able to use the DocuSign system to receive required notices and consents electronically from us or to sign electronically documents from us.

### **All notices and disclosures will be sent to you electronically**

Unless you tell us otherwise in accordance with the procedures described herein, we will provide electronically to you through the DocuSign system all required notices, disclosures, authorizations, acknowledgements, and other documents that are required to be provided or made available to you during the course of our relationship with you. To reduce the chance of you inadvertently not receiving any notice or disclosure, we prefer to provide all of the required notices and disclosures to you by the same method and to the same address that you have given us. Thus, you can receive all the disclosures and notices electronically or in paper format through the paper mail delivery system. If you do not agree with this process, please let us know as described below. Please also see the paragraph immediately above that describes the consequences of your electing not to receive delivery of the notices and disclosures electronically from us.

**How to contact Ingram OBO Wawasoft OBO 11 BIT STUDIOS S A:**

You may contact us to let us know of your changes as to how we may contact you electronically, to request paper copies of certain information from us, and to withdraw your prior consent to receive notices and disclosures electronically as follows:

To contact us by email send messages to: [blazej.banach@11bitstudios.com](mailto:blazej.banach@11bitstudios.com)

**To advise Ingram OBO Wawasoft OBO 11 BIT STUDIOS S A of your new email address**

To let us know of a change in your email address where we should send notices and disclosures electronically to you, you must send an email message to us at [blazej.banach@11bitstudios.com](mailto:blazej.banach@11bitstudios.com) and in the body of such request you must state: your previous email address, your new email address. We do not require any other information from you to change your email address.

If you created a DocuSign account, you may update it with your new email address through your account preferences.

**To request paper copies from Ingram OBO Wawasoft OBO 11 BIT STUDIOS S A**

To request delivery from us of paper copies of the notices and disclosures previously provided by us to you electronically, you must send us an email to [blazej.banach@11bitstudios.com](mailto:blazej.banach@11bitstudios.com) and in the body of such request you must state your email address, full name, mailing address, and telephone number. We will bill you for any fees at that time, if any.

**To withdraw your consent with Ingram OBO Wawasoft OBO 11 BIT STUDIOS S A**

To inform us that you no longer wish to receive future notices and disclosures in electronic format you may:

- i. decline to sign a document from within your signing session, and on the subsequent page, select the check-box indicating you wish to withdraw your consent, or you may;
- ii. send us an email to [blazej.banach@11bitstudios.com](mailto:blazej.banach@11bitstudios.com) and in the body of such request you must state your email, full name, mailing address, and telephone number. We do not need any other information from you to withdraw consent.. The consequences of your withdrawing consent for online documents will be that transactions may take a longer time to process..

### **Required hardware and software**

The minimum system requirements for using the DocuSign system may change over time. The current system requirements are found here: <https://support.docusign.com/guides/signer-guide-signing-system-requirements>.

### **Acknowledging your access and consent to receive and sign documents electronically**

To confirm to us that you can access this information electronically, which will be similar to other electronic notices and disclosures that we will provide to you, please confirm that you have read this ERSD, and (i) that you are able to print on paper or electronically save this ERSD for your future reference and access; or (ii) that you are able to email this ERSD to an email address where you will be able to print on paper or save it for your future reference and access. Further, if you consent to receiving notices and disclosures exclusively in electronic format as described herein, then select the check-box next to 'I agree to use electronic records and signatures' before clicking 'CONTINUE' within the DocuSign system.

By selecting the check-box next to 'I agree to use electronic records and signatures', you confirm that:

- You can access and read this Electronic Record and Signature Disclosure; and
- You can print on paper this Electronic Record and Signature Disclosure, or save or send this Electronic Record and Disclosure to a location where you can print it, for future reference and access; and
- Until or unless you notify Ingram OBO Wawasoft OBO 11 BIT STUDIOS S A as described above, you consent to receive exclusively through electronic means all notices, disclosures, authorizations, acknowledgements, and other documents that are required to be provided or made available to you by Ingram OBO Wawasoft OBO 11 BIT STUDIOS S A during the course of your relationship with Ingram OBO Wawasoft OBO 11 BIT STUDIOS S A.